GRATUITA
http://creativefuturegames.es/ NOVIEMBRE 2016 N 62



PREVIEW

TINTAN FALL 2

EL ATAQUE DE LOS TITANES

ANALISIS

NO MAN'S SKY

VISITA DOCENAS, CIENTOS, ¡MILES ! DE PLANETAS



¡SORTEO!

RISE OF THE TOMB RAIDER

20 YEAR CELEBRATION

ESCALANDO HACIA NUESTRA AVENTURA

• FIFA 17 • INSIDE • PES 2017 • NBA 2K 17 • MAFIA III • WWE 2K17 •

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN





DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

JEFE DE ACTUALIDAD
JOSE ALCARAZ

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANGEL CORRALES

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ



CREATIVE FUTURE GAMES

Nº62

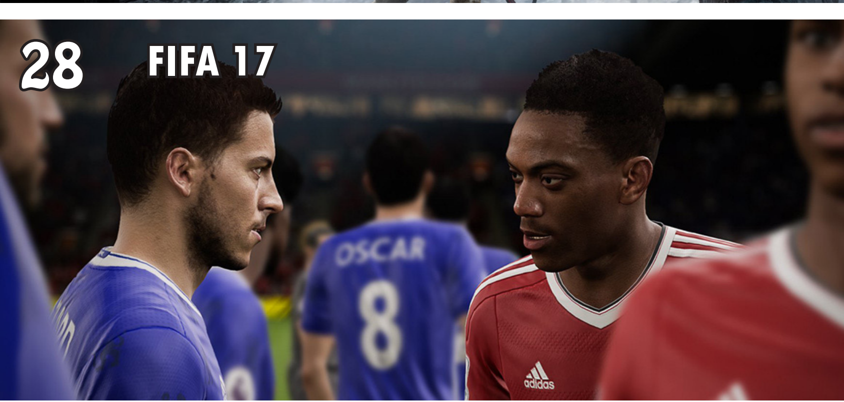
NOVIEMBRE 2016

MICROPAGOS ¿SON NECESARIOS?. Estamos ante una gran oleada de micropagos para todo, de free to play, fre-emium, ... muchos nombres, muchas formas de decirlos pero todo buscan el mismo fin, sacar dinero. Es normal, es más que normal, que las desarrolladoras intenten obtener beneficios de sus productos porque al igual que los jugadores necesitan dinero para vivir y pagar las facturas, pero ¿Es ético que si hemos pagado 70 euros por un juego tengamos que seguir pagando? Desde hace mucho tiempo vemos los dlcs, que es contenido extra, algunas veces criticable porque 'no viene el juego entero' y tener que completarlo con el dlc, y en el otro extremo, un juego totalmente jugable, muy bueno que amplía su contenido para ofrecernos más pero.. ¿Por qué tenemos que pagar por una camiseta para un pj? Por una subida de nivel, por un nuevo coche, por una pistola,... ¿No han sido suficiente nuestros 70 euros? Yo recuerdo que antiguamente todo este contenido extra se conseguía haciendo logros, pasándose un juego, completando todas las misiones, demostrando que el modo difícil no lo era para nosotros, y al completar recibíamos un personaje nuevo, un traje, una gorra, algo pero ahora , todo esto sigue ahí pero.. hay que pagarlo ¿Tu qué opinas? ¿Lo ves bien?

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

ANALISIS











¿Preparados para la batalla?

Titanfall 2 aterriza con ganas de mostrarnos mucho más que su antecesor. ¿Preparados? El enfrentamiento contra los Titanes ha comenzado.

Titanfall 2 viene de manos de la desarrolladora Respawn Entertainment y la distribuidora Electronic Arts el 28 de Octubre para Xbox One, PC y Playstation 4. Es un shooter en primera persona que nos pondrá en el lugar de un soldado de la Milicia que su principal objetivo es convertirse en Piloto. Debido a los enfrentamientos que hay nuestro protagonista se verá atrapado en las líneas enemigas en la Frontera y tendrá que colaborar con un Titán veterano para seguir adelante. La campaña se podrá jugar perfectamente sin necesidad de estar conectado a la red. El objetivo de Titalfall 2 es conseguir una campaña y un multijugador más profundos sin perder aquello que lo caracteriza, una jugabilidad rápida, fluida y divertida entre pilotos y Titanes. Se incorporarán a esta aventura seis nuevos Titanes con profundidad en las habilidades de los pilotos y más opciones de personalización. Para que los jugadores pudieran calmar sus ansias dieron lugar a una beta del multijugador en Agosto donde pudieron probar varios modos:

-Cazarrecompensas(5vs5): enfrentamiento entre pilotos contra el equipo enemigo y contra la Flota Remanente.
-Pilotos Vs Pilotos(8vs8): conviértete en el mejor piloto
-Fortinos Cargados(6vs6): el objetivo es defender un fortín colaborando con los miembros del equipo.
Con los siguientes mapas:
-Ciudad Próspera: base secreta subterránea del IMC. Los pilotos podrán usar sus techos altos como cobertura contra los combatientes que les disparen desde abajo. Pasillos estrechos para emboscar a los titanes
-Hogar: con varias mesetas rocosas y un río que atravie-





TITANFALL 2

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

sa la zona, los pilotos estarán seguros de los Titanes si se cubren entre las rocas y los árboles, y también si se esconden en las cuevas y edificios. En las zonas abiertas los Titanes tendrán control absoluto. -Base avanzada Kodai: las fuerzas de la Milicia se han apoderado de una estación IMC y la han convertido en su base de operaciones. Los pilotos podrán encontrar cobertura en los pasillos y habitaciones del edificio principal, mientras que los titanes caminarán sobre los tejados del edificio para tener una visión más estratégica del campo de batalla. Titanfall 2 muestra una versión mejorada de si mismo con el fin de atraparnos aún más y ofrecernos nuevas posibilidades como un modo campaña.

El ataque de titanes





CRUZANDO MUNDOS

Square-Enix ha decidido reunir a todos sus componentes de Final Fantasy para que vivamos una aventura junto a ellos de un modo peculiar.

World of Final Fantasy es uno de los nuevos títulos de Square-Enix que nos permitirá ver personajes y criaturas relacionados con el mundo Final Fantasy, el cual su lanzamiento está previsto para el 28 de Octubre de 2016 siendo exclusivo para Playstation 4 y PS Vita.

El argumento nos traslada a una pareja de gemelos llamados Reynn y Lann que tendrán que ir recuperando sus recuerdos por el mundo de Grymore. A lo largo de esta aventura tendremos encuentros con personajes familiares, como los chocobos o cactilios, los cuales podremos hacer que combatan entre ellos o criarlos.

World of Final Fantasy cuenta con un estilo que nos recuerda a Kingdom Hearts, y a su vez los personajes han sido adaptados a una versión chibi, exceptuando nuestros dos personajes protagonistas, los cuales tendremos la opción de dejarlos en su diseño "normal".

Si hay algo que ha recuperado o quiere recuperar este título es el sistema de batallas por turnos, el cual la saga abandonó en sus úl-

timos títulos. Tendremos las opciones típicas, como atacar, defendernos, utilizar objetos y lo más importante, capturar criaturas.

Estas criaturas podrán ir aumentando de características y aprender nuevas habilidades. Una vez nos hallamos equipado con esas criaturas en la batalla estarán encima de nuestros personajes y nos permitirán utilizar las habilidades. Tenemos la opción además de poder invocar a personajes como Tidus para que nos ayuden. Los escenarios son sencillos y adaptados a estos nuevos gráficos chibis, en todo momento en el lazo izquierdo de la pantalla podremos ver el mapa. Además podremos encontrarnos con baúles que contendrán objetos.

World of Final Fantasy es una agrupación de diversos elementos de



WORLD OF FINAL FANTASY

PLATAFORMAS: PS4, PSVITA

GENERO: ROL

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

todos los mundos pertenecientes a Final Fantasy pero con la incorporación de nuevos personajes con el fin de mostrarnos un nuevo mundo con características ligadas a la saga. Las primeras ediciones del juego podrán contar con una invocación de uno de los personajes más conocidos del mundillo Final Fantasy, Sefirot.



LET'S SING 9 VERSIÓN ESPAÑOLA



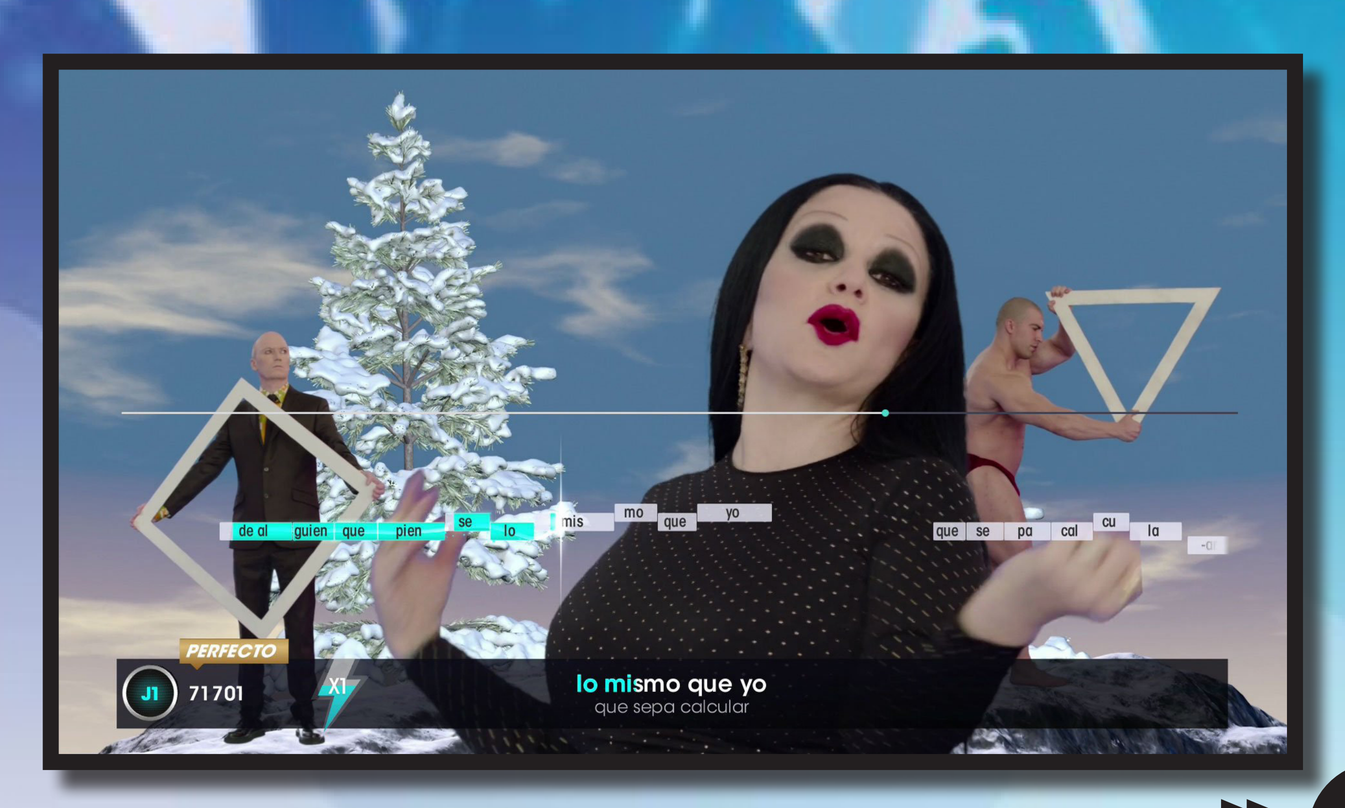
LET'S SING 2017

Se va acercando la navidad, los villancicos, las ganas de estar en casa junta a la chimenea tomando algo calentito tapados en la manta mientras cantamos con nuestros karaokes. Y claro está, habrá que ponerse al día con las nuevas canciones y por eso salen a la venta dos nuevos juegos para nuestras consolas: Let's Sing 9 Versión Española y Let's Sing 2017.

Los dos juegos serán grandes opciones para aumentar nuestra lista de canciones para cantar, primeramente tenemos Let's Sing 9 Versión Española. Este karaoke cuenta con un gran sistema de reconocimiento de voz, y si tienes todas las anteriores entregas estarás deseoso de volver a cantar con la edición de este año.



COGE TU MICRO Y PONTE A CANTAR





El juego cuenta tanto con éxitos españoles como internaciones hasta un total de 35 canciones. Os dejamos el listado para que podáis ver que os vais a encontrar:

ARTISTA

Melendi
Manuel Carrasco
Coldplay
Paula Rojo
Antonio Orozco
Fangoria
Morat
Cali Y El Dandee feat.
Juan Magán, Sebastian
Yatra
Eva Ruiz
Nicky Jam
Paula Rojo
Xuso Jones
Dasoul
Love Of Lesbian
Wisin feat Jennifer
López & Ricky Martin
Justin Bieber
Melendi
David Bisbal, Wisin &
Yandel
Pablo Alborán
Gemeliers
Antonio José
Martina Stoessel
Avicii
Manuel Carrasco
Ricky Martin
Juan Magán feat.
Gente de Zona
Robin Schulz feat.
Francesco Yates
Ricky Martin feat.
Yotuel
Nena Daconte
Mario Jefferson
José de Rico & Henry
Méndez
XRIZ feat. Dasoul
Marlon
Meghan Trainor
El Arrebato

CANCIÓN

Barbie De Extrarradio
Uno X Uno
Adventure Of A
Lifetime
Poco
Mírate
Geometría
Polisentimental
Cómo Te Atreves
Por Fin Te Encontré
Qué Has Hecho Con Mi
Vida
Hasta El Amanecer
Miedo A Querer
Somos
Él No Te Da
Allí Donde Solíamos
Gritar
Adrenalina
Sorry
Canción De Amor
Caducada
Torre De Babel
La Escalera
No Hay Nadie Como Tú
El Arte De Vivir
Siempre Brillarás
Waiting For Love
Ya No
Perdóname
He Llorado (Como Un
Niño)
Sugar
La Mordidita
Tenía Tanto Que Darte
Cadillac
Rayos De Sol
Eres Mía
Toda Va A Ir Bien
Lips Are Movin
La Música De Tus
Tacones





LET'S SING 9 VERSIÓN ESPAÑOLA Y LET'S SING 2017	PLATAFORMAS: PS4, XBO, WII U, WII
	GENERO: MUSICAL / KARAOKE

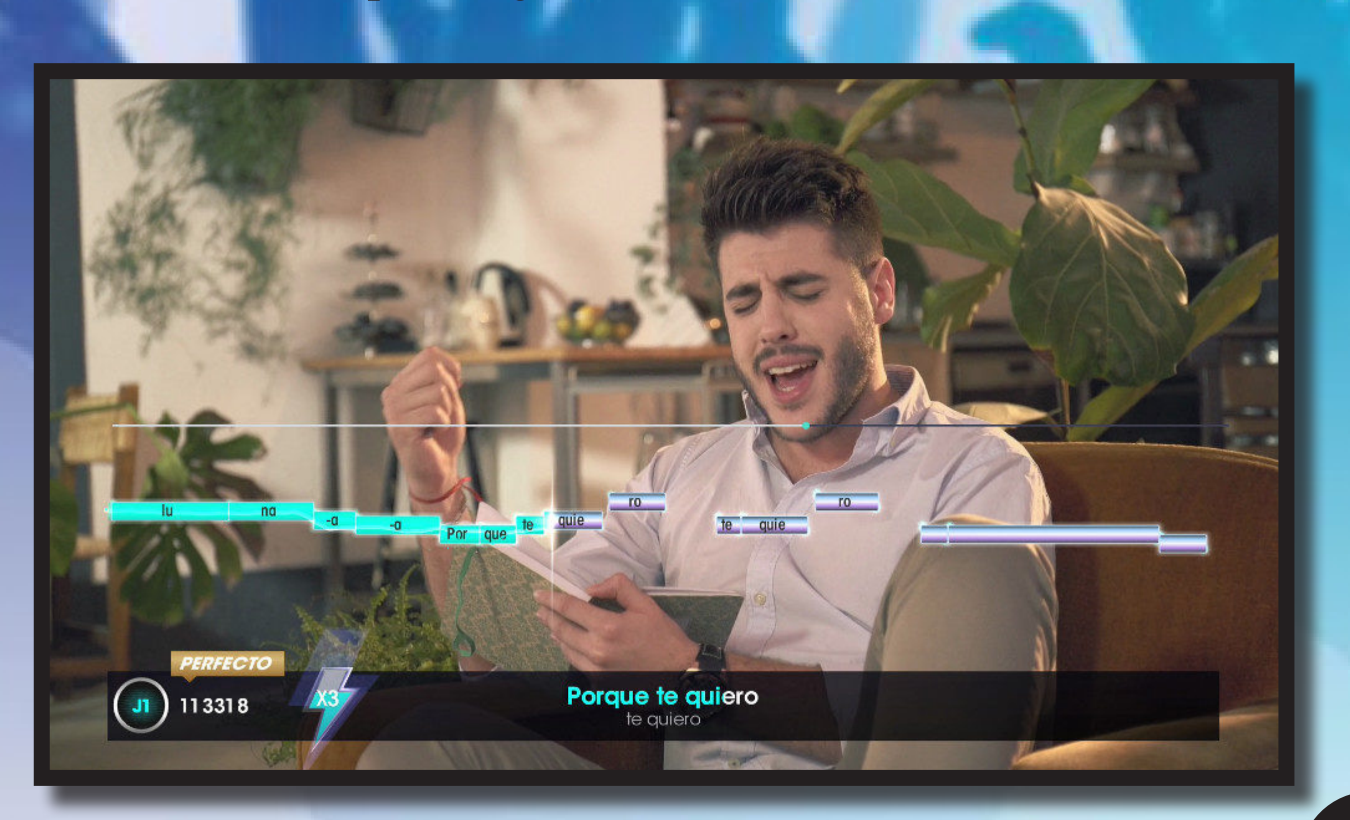
REALIZADO POR CRISTINA USERO

Si quieres comprarte Let's Sing 2017 tenemos otros 30 temazos más. Treinta canciones internacionales tanto para jugar con un jugador como multijugador de hasta ocho personas si estamos en Playstation 4 y Xbox, y con cuatro persona si jugamos en Wii. Algunos de los éxitos que nos vamos a encontrar aquí son "Sorry" de Justin Bieber, "One Call Away" de Charlie Puth, "Adventure Of A Lifetime" de Coldplay y "Want To Want Me" de Jason Derulo.

¡Llega la tienda online! Por primera vez en esta franquicia llega la tienda online donde próximamente podremos adquirir más packs de canciones. Y las mejoras no quedan ahí, si descargamos la app Let's Sing Microphone para dispositivos Android o IOS podremos acceder al juego de forma más rápida y fácil, al permitir utilizar nuestro Smartphone a modo de micrófono inalámbrico. Y si no encuentras amigos no te preocupes porque podrás competir con hasta tres jugadores manejados por el juego.

El juego está disponible para Playstation 4, Xbox One, y Wii compatible con Wii U.

HASTA 65 CANCIONES SI ADQUIRIMOS LOS DOS JUEGOS





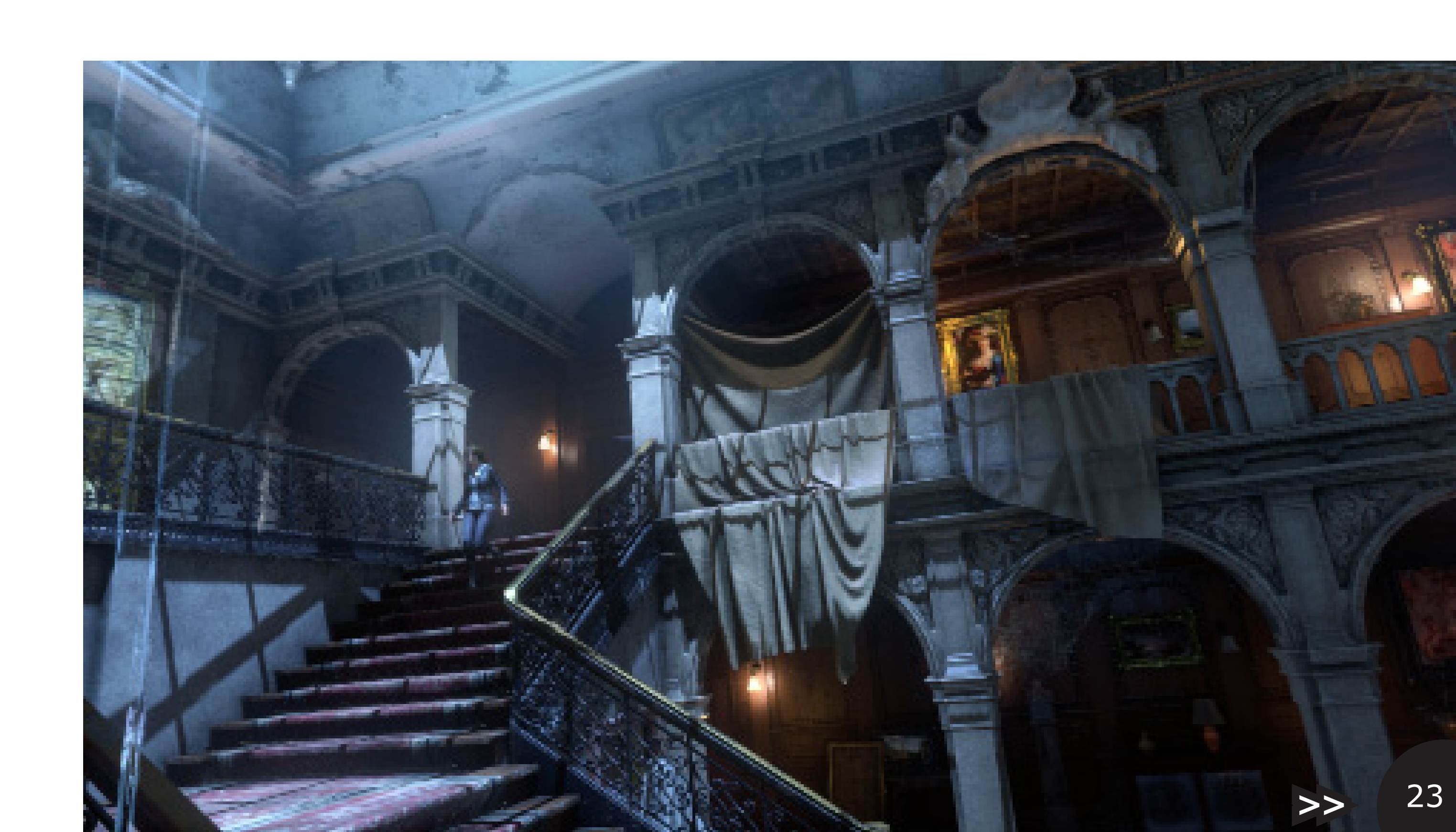
ESCALANDO HACIA NUESTRA AVENTURA

Tras su lanzamiento en exclusiva para Xbox One , Xbox 360 y PC, Square Enix ha publicado una versión muy especial para Playstation 4

¡Vayamos a la historia! Tras descubrir un antiguo misterio, Lara debe explorar las regiones más remotas y traicioneras de Siberia para encontrar el secreto de la inmortalidad descubriendo la Ciudad Perdida de Kitezh antes que lo haga una despiadada organización conocida como Trinity. Lara deberá recurrir a su ingenio y sus habilidades de sobrevivencia, formar nuevas alianzas, y finalmente abrazar su destino como Tomb Raider para hallar la Ciudad Perdida y sus secretos ocultos como su primera expedición como saqueadora de tumbas. Lara ahora es más experta frente a los problemas.

Para los que aún no habían probado este juego en otra de las plataformas disponibles, podemos contarnos que el juego viene con más ritmo que el primer Tomb Raider. El primero contaba con sus escenas rápidas y situaciones complicadas en que requerían de respuestas contundentes para avanzar, pero ahora lleva do a otro nivel, aunque algo continuista, no nos darán ningún respuesta ofreciendo siempre una experiencia extrema. El juego será frenético durante toda la historia contando con docenas de escenas que nos pondrán al límite y harán que nuestros sentidos estén alertas siempre y desde el primer minuto de juego.

La esencia de la saga no se ha perdido aquí. Muchos jugadores cogemos la nueva entrega sea como sea porque somos fans de la saga. Nos encanta ir por ahí con nuestra Lara, ahora más joven pero a la vez más valiente aun, explorando todo tipo de lugares, desde impresionantes templos, haselvas vírgenes, desde cuevas subterráneas hasta el mismo océano, disfrutar de esos paisajes mientras buscamos tesoros nunca visto, o que la humanidad pensaba que eran solo mitos nos hace transportarnos allí, con Lara, y disfrutar o sufrir tanto como ella. Vamos a lo interesante, lo novedoso, lo que vemos en esta exclusiva edición 20 aniversario que tendremos disponible para Playstation 4. Lo primero de todo es que contamos con el contenido descargable que ha salido hasta el momento como es el dlc 'Baba Yaga: El templo de la Bruja' además de uno nuevo, 'Lazos de sangre' (Tras la muerte de su padre, el tío de Lara reclama la mansión Croft como suya. Lara está



>>



EN BUSCA DEL MISTERIO DE LA ANTIGUA CIUDAD

decidida a conservar su legado y probar que ella es la legítima heredera, pero para hacerlo necesita afrontar su pasado sin reservas. Un gran momento para recorrer toda la mansión encontrando desde documentos de la infancia hasta objetos escondidos. Cuenta con soporte para realidad virtual, un nuevo modo Aguante cooperativo, en compañía de otro compañero deberemos rastrear, saquear y fabricar para sobrevivir a las duras condiciones climáticas durante el día y a las letales amenazas de los hombres y las bestias durante la noche.), un nuevo modo 'La Pesadilla de Lara' (La peor pesadilla de Lara se vuelve realidad cuando hordas de muertos vivientes asaltan el hogar de su infancia. Lara debe mejorar sus armas y aniquilar a este ejército de zombis infectados.), un nuevo nivel de dificultad que se suma a la lista de Aventurero (el único modo que dispone de asistencia de puntería, y los enemigos serán sencillos, tendrán poco daño y poca salud), Saqueador de Tumbas (un poquito más duros los enemigos), Saqueador Veterano (solo recuperamos salud fuera de combate y los enemigos aumentan su daño y vida); y Sobreviviente (no hay recuperación de salud, los enemigos son muy difíciles de eliminar y esquivar, aparecen enemigos más difíciles, las mejoras y equipo serán más costosas de conseguir y algunos detalles más), que se llama 'Superviviente extremo'. Eso como contenido jugable, y ahora contenido estético, el atuendo y pistola del 20º aniversario además de cinco atuendos clásicos de Lara como novedad; y doce atuendos, siete armas y treinta cinco tarjetas de expedición del contenido anterior.

Si sois seguidores de la saga sabéis que este no es un juego solo de plataformas, ni tampoco un shooter puro y duro, lo más gustoso de este que además de esos dos géneros genialmente mezclados nos veremos resolviendo puzles y descifrando antiguos textos para descubrir criptas mientras nos adentramos en un mundo cargado de secretos por descubrir.

Como estamos acostumbrados en la saga, no seremos los únicos que buscamos algo, un grupo de muchos hombres y bien armados a las órdenes de un malo también quieren lo mismo, y nos hará la vida imposible para impedir que nosotros consigamos lo mismo que ellos.

Combatir contra enemigos de todo el mundo no será suficiente para Lara, también combatirá con el mundo mismo cazando animales para crear armas y rebuscando para encontrar recursos raros en ecosistemas densamente poblados.

El juego cuenta con nivel de detalles, y de cuidados deslumbrantes, muy parecido a lo que ya nos encontramos con la anterior entrega. Visualmente tendremos un mundo y unos personajes impresionantes que nos harán trasladarnos de verdad a Siberia y hacia su atmósfera.



LA EDICIÓN MÁS COMPLETA HASTA EL MOMENTO LLEGAN EN EXCLUSIVA PARA PS4

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, 360, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SQUARE ENIX

18 www.pegi.info

RISE OF THE TOMB RAIDER 20 ANIVERSARIO

NOTA	9.3	HISTORIA	9.1
GRAFICOS	9.4	MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	100



REALIZADO POR BIBI RUIZ

El trabajo realzado para hacernos llegar esta edición ha sido arduo. El sistema de iluminación con sus sombras, luces y partículas de los entornos son prácticamente perfecta, generando un ambiente que nos hará sentirnos realmente en su interior. El tiempo, siendo caótico con grandes vientos, lluvias y frío estará presentes. A su vez la ropa y la hierba estarán para ayudarnos ante los peligros que nos acecharán.

Como siempre, el entorno nos será de gran ayuda. No siempre luchar es la mejor de las opciones ni tampoco nos saldrá rentable entrar en una guerra contra tantos enemigos que finalmente terminemos perdiendo. Por ello, contamos con la posibilidad de escalar árboles o bucear entre varias opciones, y por si fuera poco, crear nuestro equipo a nuestro gusto usando armas y munición para ajustarlos a nuestro estilo de juego. Nos encontraremos con entornos tan bellos como hostiles, repletos de condiciones traicioneras y paisajes inestables que empujarán a Lara a situaciones límite.

Si buscas la edición coleccionista deberás saber que además de una edición de juego del juego con pase de temporada, contaremos con una figura de Lara Croft de 30cm., una réplica del diario y el collar de Lara, y una caja metálica.

CONCLUSIÓN

Rise of Tomb Raider es un juego para todos, desde los amantes de la saga, hasta los que le encantan los juegos de acción y de búsqueda de objetos. Cuenta con una gran historia y una Lara que cada vez va cogiendo más su camino, el de buscadora de tesoros.



SIGUE SIENDO EL MEJOR SIMULADOR DE FUTBOL

Un juego realmente cambiado, vuelve el fresco a Fifa tras unos años más pausados con el cambio de motor gráfico ¿Preparado para echar un partido?

Cuanto ha sido la espera para tener a nuestros equipos con la nueva plantilla, a los nuevos fichajes listos para saltar al campo e incluso a comenzar de nuevo con la modalidad FUT y sus novedades. Sabemos que llega todos los años, sabemos en qué fecha llega, pero cuando esta se está acercando los nervios comienzan, deseosos por probar como luce este nuevo juego. Serán muchos los que no vean clara la compra año tras año de la siguiente versión pensando que es el mismo juego siempre pero para los que somos jugadores compulsivos de FIFA sabemos que esto no es así, tanto las mejoras como las nuevas plantillas valen la pena para que apartemos la vieja copia y pongamos la nueva en nuestra consola. Muchos nuevos modos no tenemos pero ¿para qué queremos más? El año pasado incorporó el modo femenino entre otros, solo han mantenido porque ciertamente ha gustado. Si es cierto que hay uno que os gustará, algo novedoso en la franquicia que ha querido subirse al carro de mantener la igualdad con todos los demás juegos del mercado o al menos con la gran mayoría de ellos, y ¿Cuál es esta novedad? Un modo historia. La gran novedad fuera de las mejoras gráficas, mejoras físicas, actualizaciones de equipos, y demás historias, es por primera vez, un modo historia llamado El Camino. Es una nueva experiencia de juego nunca vista. Este modo viviremos nuestra propia historia tanto dentro como fuera del campo siendo una futura estrella de la Premier League llamada Alex Hunter. En el campo la física ha mejorado con un juego más pausado dando una mayor sensación de realidad. Alguna de estas innovadoras características han sido los Ajustes en el Juego Físico, el Rediseño de las Jugadas a Balón Parado, las Nuevas Técnicas de Ataque, y el Nuevo Sistema de Inteligencia Activo.



>>

FIFA 17 CUENTA CON UN MODO HISTORIA, EL CAMINO

Cuando estamos con balón parado vemos que las flechas que antes se mostraban ya no están, ahora se busca seguir por el camino de la simulación y cada vez dando pequeños grandes saltos para ello. El sistema de penaltis ha sido mejorado, dando una mayor facilidad a la hora de ejecutarlo, sin tantas complicaciones, apuntas y disparas, y dependiendo de la presión del botón lo encajaremos en uno u otro lugar. Hasta los saques de banda se viven de otra manera, de otra forma, todo luciendo mucho mejor.

No vamos a entrar mucho detalle en las licencias, no porque no sean importantes, ni mucho menos, jugar con las grandes estrellas, viendo como celebran sus goles, manejando los más grandes equipos del mundo, y estar dentro de los estadios más importantes es todo un lujo a la hora de jugar, por supuesto que sí. Lo que me refiero es que no vamos a nombrarlas porque son muchas pero eso sí, el juego siempre tiene su puntos a favor, ese plus en la nota final por contar con tantas licencias oficiales para ofrecernos lo mejor del deporte rey en nuestro país.

¡La música! Siempre nos gusta, siempre lo clava, siempre nos trae licencias emocionantes, una selección de temazos para escuchar durante esas largas horas que pasaremos esperando, organizando el equipo, entrenando, u haciendo otras cosas, y podemos elegir cuales nos gustan más para ir escuchándolas de una lista de hasta cincuenta canciones.



Nuevos modos de FUT han sido incluidos. Esta temporada contamos con nuevas alternativas como los nuevos Desafíos de Creación de Plantillas y FUT Champions, una nueva forma de competir. Deberemos completar tareas especiales en estos desafíos como por ejemplo construir un equipo siendo todos de la misma nacionalidad para obtener mejores recompensas. Con el modo FUT Champions tendremos que jugar para clasificarnos en la Liga Semanal y llegar de esa forma a la clasificación mensual.

Pasando al aspecto gráfico, el juego siempre destaca por ello. No tenemos queja en este apartado. Como Fifa nos tiene acostumbrados, cuenta con una profundidad y un realismo digno del resto de aspectos visuales del juego. En lo referente a la iluminación se nota la gran mejora realizada, los jugadores también son más destacables y en el modo trayectoria del juego las cinemáticas son como nunca antes visto gracias al nuevo motor gráfico Frostbite.





PEQUEÑAS MEJORAS

Si lo tuyo es el móvil, estas de suerte porque Fifa 17 tiene su propia aplicación gratuita para móviles y Tablet tanto en la App Store como en Windows 10 Store o Google Play. El videojuego está pensado para jugadores que buscan un título de fútbol rápido, divertido y accesible, que a su vez ofrezca profundidad en los distintos modos de juego, así como todas las características que han hecho grande a la franquicia de EA SPORTS FIFA. Competiremos con nuestras estrellas favoritas, ligas y clubs en una experiencia autentica de fútbol. FIFA Mobile es compatible con una gran variedad de dispositivos, se puede jugar en 19 diferentes idiomas y tiene un tamaño de instalación menor a 100 MB, lo suficientemente grande para albergar más de 30 ligas, 16.000 futbolistas y 650 clubs.







CONCLUSIÓN

Fifa 17 es un gran juego, sigue siendo el líder en su género aunque este año su eterno rival sigue acortado distancias. Notables mejoras en la IA, mejoras en las físicas, y notables novedades que hacen que nuevamente Fifa 17 sea una compra segura.



EL CUARTO Y ÚLTIMO DLC YA ESTÁ DISPONIBLE

Llega el cierre de la saga zombies de Treyarch, y siguiendo con la línea de los anteriores DLC ya vistos (Awakening, Descent y Eclipse) incluye cuatro increíbles mapas multijugador.

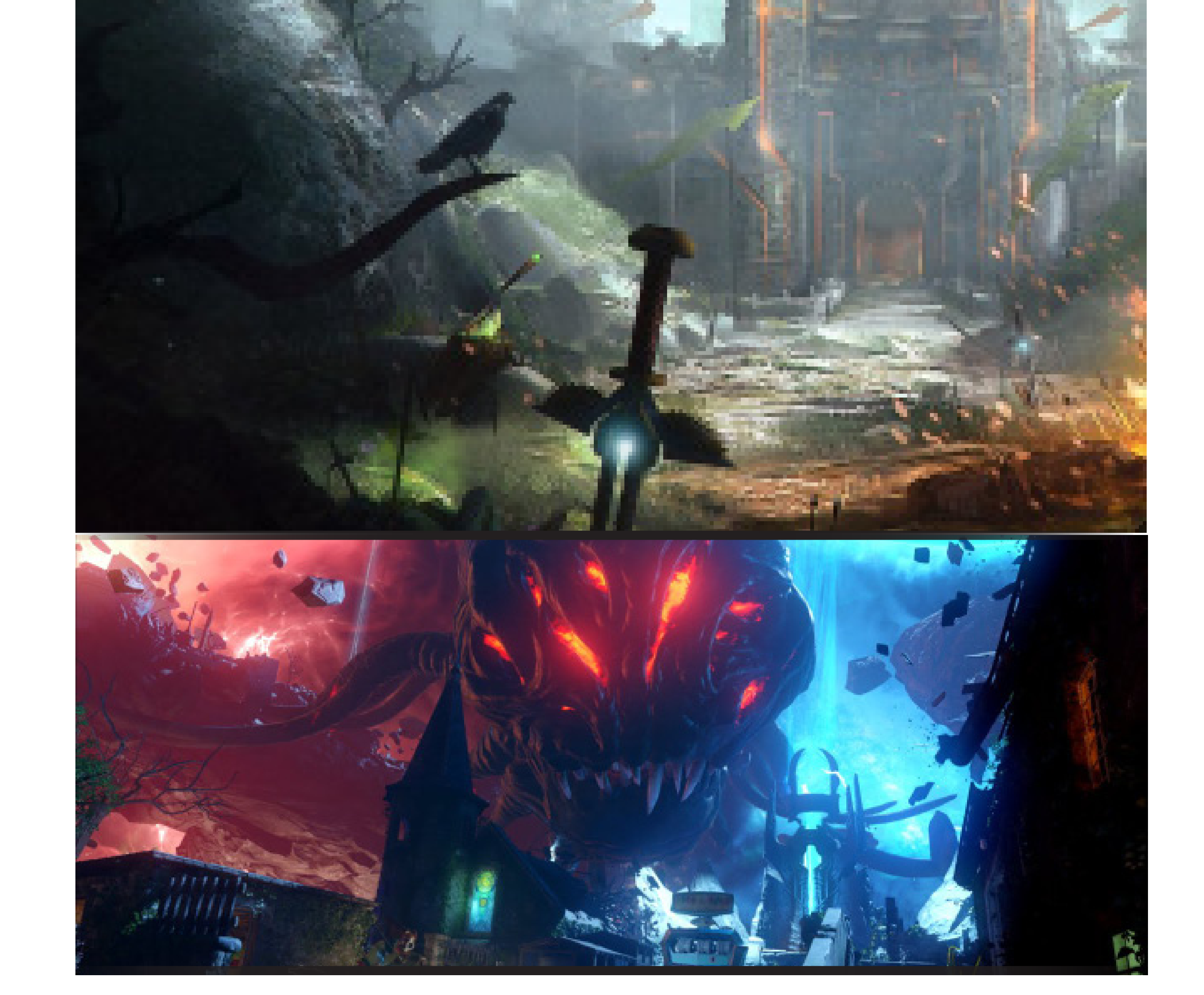
En el número anterior de CF hablamos del tercer DLC, Descent, y en otros números de Awakening y Eclipse, por lo que vamos a ver que nos traían cada uno antes de comenzar a hablaros de Salvation.

Awakening nos hace llegar cuatro nuevos mapas multijugador (Skyjacked, una versión reinventada del popular mapa Hijacked, de Call of Duty: Black Ops II; Splash, parque acuático abandonado; Gauntlet, una jungla salvaje, una zona ártica bajo cero y un paisaje urbano lluvioso; y Rise, donde nos situamos en medio de la construcción de un campus de investigación), y una nueva aventura Zombie con el reparto de Origins. Podéis leer el artículo sobre este en: https://issuu.com/creative.future/docs/cf_59_-_abril_2016

En Eclipse tenemos otros cuatro mapas, Knockout (Ambientado en un templo Shaolin tradicional con un toque retro siendo el escenario de un torneo de Kung Fu, con habitaciones en el interior decoradas con el ecléctico estilo de 1970), Spire (Una futurista terminal de una aeropuerto suborbital en las nubes.), Rift (Un complejo militar futurista situado en lo alto de un volcán activo) y Verge (un mapa rediseñado de Banzai, el clásico mapa de Call of Duty: World at War) y una nueva aventura Zombie con el reparto de Origins. Podéis leer el artículo sobre este en: https://issuu.com/creative.future/docs/cf_60_-_juniol_2016r/70



LA CONTINUACIÓN DE LA EXPERIENCIA ZOMBIE



Descent, los mapas que nos vamos a encontrar son Empire (Raid, uno de los mapas más jugados en Call of Duty: Black Ops II. Es un mapa clásico, de tamaño medio que cuenta con una villa romana auténtica, donde la estructura de un mapa clásico se mezcla con las nuevas mecánicas de Black Ops III), Berserk (unos antiguos centinelas de una civilización perdida vigilan la entrada de Berserck, una aldea vikinga congelada en el tiempo), Cryogen (un complejo carcelario, ubicado lejos de las costas del Mar Muerto) y Rumble (un estadio donde robots gigantes luchan entre el rugido de la multitud). Y una nueva aventura Zombie con el reparto de Origins. Podéis leer el artículo sobre este en: https://issuu.com/creative.future/docs/cf_61_agosto_septiembre_2016r/64

Si te compraste o te compras el pase de temporada este DLC lo tendrás incluido junto con los anteriores que ya han salido pero si lo tuyo es ir uno a uno o si quieres decidirte solo por este, te contamos el contenido que incluye, que seguro si eres jugador de Call of Duty verás con buenos ojos más mapas para jugar.

-Citadel: Hogar de un ejército medieval de gran alcance, un antiguo castillo que ahora se encuentra destruido y abandonado. Curvas cerradas fuerzan la aproximación en los combates, mientras que el foso y el puente levadizo nos brindan la oportunidad de tener más libertad de movimiento. El tamaño del mapa es medio.

-Micro: Siempre hay un mapa que destaca por su ambiente y originalidad, y este es el elegido por Activision para este dlc. Estaremos ante una zona de guerra en miniatura en una mesa de picnic familiar, bien surtida. Un mapa que colisiona con todo lo que nos ofrece el juego, ya que pasamos de una fría guerra a un divertido picnic campal. Un toque de humor y un frescor en la saga que nos ayudará a divertirnos mucho.

-Outlaw: Un mapa reeditado. Prepararos para un enfrentamiento en Outlaw; un estilo occidental re-editado del mapa Standoff, de Call of Duty: Black Ops II. Este áspero y duro mapa de tamaño medio ofrece batallas clásicas, rutas complementarias y posiciones estratégicas en el combate a distancia.

-Rupture: Otro reeditado pero esta vez de Call of Duty: World at War classic Outskirts. Una instalación de alta tecnología, diseñada por una sociedad futurista desesperada por reparar la atmósfera de la Tierra.

NUEVOS MAPAS MULTIJUGADOR





Como siempre, contamos con la continuación de la saga zombie. En este último capítulo de la experiencia zombie, Richtofen, Dempsey, Takeo, y Nikolai han viajado a través del espacio y el tiempo, para descubrirlaidentidaddelmisteriosoDoctorMonty.Seconvertiránenloshéroesqueharánfrenteaunmalvadodelpasado,yseenfrentaránahordas dezombies,enlabatallafinalentreloshumanosylosmuertosvivientes.

CONCLUSIÓN

NopodéisdejardeladoesteDLCsihabéiscompradolosdemásporqueesel último,ademásdequecompletamoslahistoriaZombie.Conelmismoformado de4mapasy1capitulozombieperoconladiferenciaquedosmapassonrediseñadosparalaocasión.Sinotienesningúndlcyestáscansadodelosmismos mapas, esta es una gran opción de ampliar tu juego.



ADRENALINA Y CARRERAS A GRAN VELOCIDAD

Este año no podíamos quedarnos sin el esperado juego de fórmula 1 que tanto nos gusta, así que no esperéis más porque aquí está el videojuegos oficial del Campeonato Mundial de Fórmula 1

F12016incluyeelmodocarreramás envolventejamásmostradoenla franquicia.Estenossumergiráenelglamuroso,alucinanteyprestigiosomundo delautomovilismo.Tendremosqueelegirunavatarquenosrepresentará,el dorsalqueportaremosycualquierade lasescuderíasoficialesdeFórmula1por supuestoeligiendosegúnlosobjetivos quebusquemosconseguir,nosiendo estalaúltimaopciónyaqueduranteel juegopodremoscambiardeescuderíae irescogiendoentredistintoscontratos. Serárealmenteunadeliciaprobaren unasyotrasescuderíasparaverque realmentecadaunosediferenciadela otra,comocadaunajuegaporunpapel distintos,ycomollevanacaboestos objetivosquequierenquecumplamos.

F12016es100%oficial.Cuentacontodos losequipos,pilotosycircuitosoficiales delaactualtemporadadeF1.Cuentacon dieztemporadasdeportivasademásdel modoCarreradelqueyaoshehablado.

Unamejoramásvisualqueotracosa pero que ayuda a meternos más en estemundoyamejorarnuestroambientedejuegoeslainclusióndelos CochesdeSeguridadyCochedeSeguridadVirtual.Eljuegoconsiguelo quebuscaampliándoseconestosdetallesyesquesintamoslaF1ennuestrapiel,haciendonossentirverdaderos pilotosynoechandodemenosdetalles tanesencialescomolosquenoshacendisfrutarenlascarrerasdeverdad. Otra de las nuevas que nos trae F1 2016eslaincorporacióndelavuelta deformaciónparaquenolleguemos frio a la carrera en sí, para que podamosprepararelcalentamientodelos neumáticos,undetallesumamenteimportantealahoradecompetir.Aunquenoospreocupéislosmásnovatos porqueaunqueparezcaquetienesque llevartodoaldedillo,quetienesque serelmejorjugadordelmundopara competir,quedebesconocertucoche al 100%, esto no es así, si no quieresclaro.Eljuegobrindalaposibilidad dequecualquierapuedajugar,deque cualquierapuedeatacareljuegotanto siendonovatocomoexpertoporqueda muchasopcionestantodeayudacomo depersonalizacióndeljuego.Sieres novatousatodaslasayudasydisfruta delpaseocompitiendocomounomás enelcircuito,sirealmentequieresprobartuvalíacomoexpertoenconducciónsolotienesquedesactivartodoy empezaracentrarteporqueeljuegono telopondráfácil,noteregalaráningúnpuesto,tendrásquecurrartetodo.



Los gráficos han sido mejorados en gran manera, lo cual es normal en todo tipo de saga que cuenta con entregas. Con el nuevo editor de ahora podremos personalizar el aspecto visual que queremos ver, del que queremos disfrutar durante la carrera.

En cuanto al apartado jugable poco se puede decir, seguirá manteniendo la fórmula que tanto les ha funcionado consiguiendo carreras en las que se desprende adrenalina y consiguiendo ser un verdadero "simulador" en lo que ello significa. Intentando conseguir las sensaciones más parecidas posibles a la realidad de conducir un fórmula 1.

Con cada nueva edición intentan dar lo mejor del juego e ir mejorando todos los apartados hasta llegar a ser el simulador perfecto, aunque de momento, sin competencia alguna es el mejor que tenemos. Este año han puesto especial hincapié en el sistema de penalizaciones y mayor sensibilidad a la hora de los choques, de los daños sufridos.

Como nuevos circuitos tenemos este año un trazado urbano, el circuito de Bakú en Azerbaiyán del Gran Premio de Europa de esta temporada, además el nuevo equipo Haas F1 Team que ha aparecido este año, la primera escudería americana en las últimas tres décadas. ¿Te suena Hospitality? El juego cuenta con zonas de hospitality para cada equipo donde trabajaremos con nuestro equipo de ingenieros de Investigación y con nuestro Agente para promover nuestros progresos.

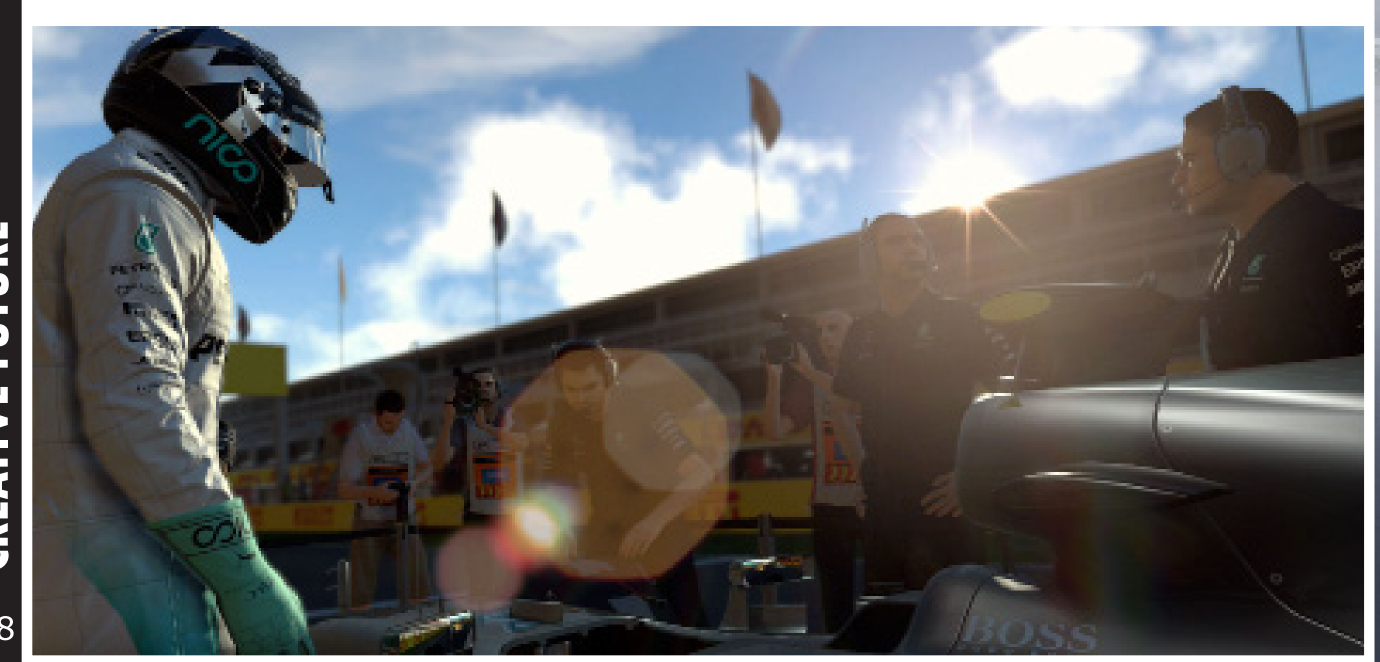


UNOS GRÁFICOS A LA ALTURA



¿Te gusta el multijugador? No será suficiente para demostrar tu valía porque además deberás ser el mejor de entre los 22 jugadores que podrán competir. La parrilla estará al completo controlada por jugadores y no por la IA. F1 2016 cuenta con un Campeonato Multijugador para poder competir durante una temporada completa, compitiendo como compañeros o en distintas escuderías.

Si te gustan las ediciones limitadas, este juego cuenta con una donde tendremos un Pack descargable llamado F1 2016 'CAREER BOOSTER' que nos otorgará una ventaja inicial al comenzar nuestra carrera, el contenido 'Potenciador de Investigación y desarrollo' que nos aplicará un incremento en los créditos de investigación y desarrollo, un Casco de Carrera Exclusivo y diseño para el Portátil.



GENERO: CONDUCCIÓN | PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CODEMASTERS

3 www.pegi.info

F1 2016

TRAYECTORIA	8.5
GRAFICOS	8.6
MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	8.9
TRADUCCION	10

NOTA 8.8



REALIZADO POR RAMÓN GÓMEZ



CONCLUSIÓN

Esta edición de F1 no es la edición más novedosa de las saga pero si el mejor simulador de F1 que podemos encontrar y el mejor publicado por la desarrolladora. Ahora nosotros podremos convertirnos en leyenda o quedar en el olvido, y disfrutar de un nuevo circuito y una nueva escudería.



LOS SEÑORES DEL HIERRO NOS ESPERAN

Una nueva expansión amplia el enorme mundo de Destiny con una nueva campaña y muchos más extras

Destiny lleva con nosotros ya casi 2 años tras su lanzamiento en septiembre de 2014 consiguiendo sobre todo en sus primeros meses de vida una gran acogida y millones de adeptos que le dedicaron horas y horas de juego hasta convertirse en guardianes legendarios a bordo de su colibrí. Posteriormente nos llegó mucho contenido para expandir las horas de juego como fueron "La profunda oscuridad" incluyendo 3 nuevos mapas competitivos y una incursión, "La casa de los lobos" añadiendo el modo arena donde teníamos que sobrevivir ante todo y un asalto nuevo. Por último, hasta ahora, llegó al universo Destiny "El rey de los poseídos" donde pudimos seguir indagando en la historia principal de nuestros enemigos supremos.

Incluso teniendo todo ese contenido, sabemos que son muchos los que esperaban la segunda entrega de este shooter pero ¿Por qué? El funcionamiento del juego, las posibilidades que nos da, los gráficos, sus canciones, las armas y una larga lista de cosas complementan Destiny, y el juego está bien. ¿Por qué no ampliar mejor en vez de dejarlo en el cajón para coger el nuevo? En pc esto no es tan extraño verlo pero parece que en consola cuesta entrar en la mente de los jugadores este tipo de cosas. Expandir el contenido y la vida de un juego también es bueno porque con el tiempo nos hacemos algo y siempre teniendo contenido nuevo, y eso mismo ha pensado Bungie pero no me enrollo más y nos vamos a la historia del juego.

Antes de que hubiera Guardianes protegiendo a la humanidad, estaban Los Señores de Hierro. La nueva aventura, de corte cinematográfico, nos lleva a través de un viaje épico en el que uniremos nuestras fuerzas con uno de los grandes héroes de Destiny, Lord Saladino, para combatir a un antiguo y despiadado enemigo del pasado y, finalmente, ganarnos un lugar en la historia como uno de Los Señores de Hierro.





Una historia al parecer interesante que aumenta todo lo que ya conocemos del universo que se mueve alrededor de Destiny pero con un pequeño problema, la duración, que apenas nos brindará dos nuevas horas de juego.

Importantísimo antes de seguir leyendo, y sobre todo antes de comprarla expansión. Es necesario que tengáis el primer juego, Destiny, y El Rey de los Poseídos, tanto la primera como la segunda expansión de esta por lo que si vuestras andanzas por el juego de Bungie comienzan aquí.. preparar bien la cartera.

EL juego cuenta con una nueva ambientación en la Tierra llamada 'Las Tierras Pestíferas', una zona perversa, peligrosa y llena de acción que ha estado aislada durante siglos. Un nuevo asalto para seis jugadores (nos hubiera gustado alguno más pero es cierto que es muy satisfactorio jugarlo, sobre todo cuando llegamos al enemigo final); un nuevo espacio social donde deberemos ascender a lo alto de la cima nevada de una montaña, para recuperar un antiguo bastión de Guardianes de manos del enemigo; un nuevo contenido cooperativo para tres jugadores;

DESTINY

LOS SEÑORES DE HIERRO

¡NUEVAS INCURSIONES!

que son muchas las opciones que se han revisado como el nivel de algunas mazmorras que ahora pueden jugarse en Modo Difícil y otras que ahora se puede jugar como Asaltos Heroicos lo que siempre es una nueva prueba donde nunca podremos bajar la guardia ya que se adaptan a nuestro nivel actual.

En el apartado gráfico y sonoro no nos vamos a parar porque ya dijimos en su día que no hay nada que discutir, cuenta con unos gráficos increíbles, y una banda sonora de película, y como no podía ser de otra forma, en esta expansión se mantiene todo al mismo nivel de calidad. Otra gran novedad es Destiny - La Colección. Es la oportunidad perfecta para que los nuevos Guardianes puedan unirse a la lucha por la supervivencia de la humanidad, pudiendo aumentar el nivel de los personajes para unirnos a nuestros compañeros de mayor rango. Encima, no bastante con esto, si eres uno de los jugadores de consolas de la antigua generación podrás utilizar el programa upgrade de Destiny – La Colección, para poder realizar una transición a la nueva generación de máquinas, hasta el 31 de enero del 2017. Esto mejora la posibilidad de compra que de otra forma sería una cantidad bastante elevada, y en cambio ahora por menos de 60 euros tendremos en un mismo pack el juego base, La Profunda Oscuridad, La Casa de los Lobos, el Rey de los Poseídos y Los Señores de Hierro.



¡ASALTOS, MISIONES PRINCIPALES, ARMAS Y MUCHO MÁS!

GENERO: ACCIÓN

PLATAFORMA: PS4, XBO

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION

DESARROLLADORA: BUNGIE



REALIZADO POR ISA GARCIA



CONCLUSIÓN

Esta expansión, Los Señores del Hierro, es lo que necesitas si Destiny ya se te había quedado chico, aunque es cierto que vemos excesivo el precio que tiene para el contenido que ofrece, tal vez es una buena oportunidad para los que empiezan de cero porque por 60 euros pueden tener el juego completo más todas las expansiones. De todas formas el juego trae bastante contenido interesante y mejora mucho de los apartados anteriores, os aconsejo revisar el análisis y valorar vosotros mismos si es de vuestro interés.



MAFIA III

ACOMPAÑA A LINCOLN CLAY EN BUSCA DE VENGANZA

2K Games junto a su estudio Hangar 13 nos presenta la tercera y esperada parte de la saga Mafia para continuar con esa gran saga que tanto nos ha gustado.

Si repasamos brevemente la saga tenemos que remontarnos hasta 2002 cuando vimos por primera vez Mafia, el juego original creado para PC y Playstation 2. En aquel título nos integrábamos como miembro de la temida Mafia italiana en los años 30 y tendríamos que ir haciendo diversos "trabajillos" para ir ascendiendo en la jerarquía de la familia y ser un respetado miembro. En lo técnico dejo un cierto sabor agridulce con avances un poco obsoletos en comparación con otros sandbox de la época como Grand Thef Auto o The Getaway pero con una excelente ambientación y algunos apartados muy novedosos como a la hora de robar coches con ganzúas, multas por exceso de velocidad y otros añadidos. La banda sonora fue otro de los grandes puntos del juego que finalmente consiguió grandes fans en quienes valoraban y apreciaban la propuesta diferente que presentaba Take Two.

Años después, concretamente en 2010, 2K nos traía Mafia II el sucesor del título original además llegando a prácticamente todas las plataformas. Esta vez nos posicionaríamos a finales de los años 40 y principios de los 50 en la ciudad de Empire Bay (trocitos de Nueva York, San Francisco y Chicago). Nuestro protagonista sería Vito Scaletta, un siciliano de padres inmigrantes en la tierra de las oportunidades; como pasará en el primer juego, Vito comenzará haciendo chapucillas para la mafia italiana hasta ascender en el escalafón.

Y ahora con muchos menos años transcurridos entre un juego y otro de la saga nos llega Mafia III, el juego de 2K y Hangar 13 que por el momento está haciendo mucho ruido y que te comenzamos a desgranar ¡Ya!

Esta vez nos ubicamos en el años 1968 concretamente y en la ciudad de New Bordeaux (Nueva Orleans en la realidad), lugar que recorreremos de la mano de nuestro nuevo protagonista Lincoln Clay, un chico huérfano que decide alistarse en el ejército al verse sin familia ni apoyos. Después de participar como soldado en la guerra de Vietnam decide regresar a su ciudad natal la cual no le brinda una bienvenida demasiado amistosa ya que la mafia italiana intenta asesinarle. Con todo esto a las espaldas, Lincoln decide que es hora de dar un giro a su vida y crea su propia organización criminal para hacer frente a la temida "familia" y conseguir venganza.



VIBRA CON LA BANDA SONORA DE LOS 60



Contará con otros miembros que le ayudarán a conseguir sus objetivos y para nuestra sorpresa uno de sus amigotes será ¡Vito Scaletta!. Todo esto es solamente el principal hilo de la trama del juego y que deberemos descubrir junto a este veterano pero joven soldado.

Esta ciudad estará dividida por barrios, como es normal dirigido por una banda que no es la nuestra. Nuestro principal objetivo aquí será debilitar la economía de estos barrios para que aparezca el jefe y si lo eliminamos designar ese barrio a uno de los nuestros para que lo controle y así nos den beneficios pero tendremos que estar al tanto de que no lo pierda para que nos siga siendo rentable. Conseguir amigos y negocios será algo tanto crucial como necesario para ayudarnos durante nuestro recorrido por New Bordeaux. Y no solo eso, con esto iremos optando a distintas bonificaciones que nos harán la vida más sencilla, ayudas que sin lugar a dudas serán de mucha utilidad en determinados momentos de la historia. Lo malo que presenta en esto Mafia III es que peca de repetitivo, las misiones y los coleccionables a la larga e incluso a veces a lo corto, se hacen cansados y repetitivos.

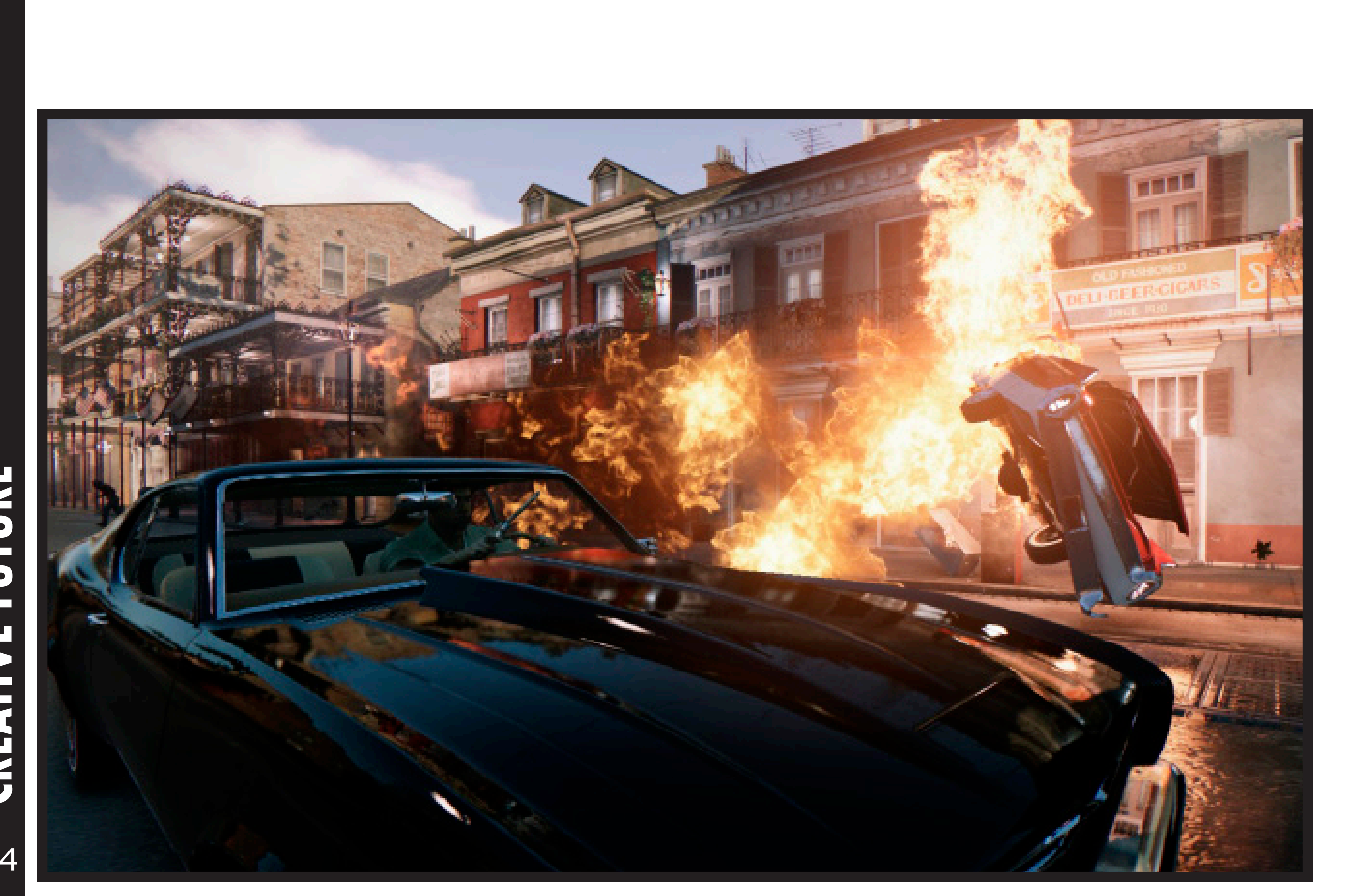
Los gráficos y el ambiente del juego son buenos, haciendo especial mención a las cinemáticas que tanto nos ayudar a seguir la historia e ir avanzando en ella, aunque a la hora de volver a la

realidad, a los gráficas del juego en sí, se nota un gran salto que juega de manera negativa contra Mafia III. No todo luce igual, porque nuestro personaje está muy logrado, dando un buen gusto al juego, pero en cuanto nos vamos a centrar en otros detalles más secundarios el juego no da lo que tiene que dar. Como punto a favor si podemos destacar el diseño de las armas que está muy logrado tanto en el apartado visual como en su funcionamiento que es toda una gozada hacer uso de ellas.

El juego busca la acción ante todo, centrando su género en eso, pero es cierto que vemos algo más, algunos detalles que nos aportan ese toque para que no estemos ante un juego solo de matar sino que tenemos un producto más completo como podrían ser las funciones de sigilo. Es cierto que matar muchos y sin más dilaciones está muy bien, y el juego te lo permite hacer sin problema alguno pero en algunas ocasiones apetece matar en silencio, sin despertar sospechas haciendo que lleguen más refuerzos a la zona donde nos encontramos. Para hacer más útil esta función de sigilo deberemos usar coberturas para escondernos e incluso usar nuestra visión especial para saber dónde está cada enemigo, algo que ya nos sonará de otra conocida saga de juegos.

Mención especial merece la banda sonora de la que ya sabemos qué hace una presencia sublime en cada momento del juego y en nuestros paseos en coche. Con un total de más de 100





canciones originales y licenciadas de los años 60 con temazos como Paint it Black o Sympathy for the devil de los míticos Rolling Stones u otras enormes canciones de Beach Boys, Johnny Cash, Sam Cooke y un largo etcétera. Y por si fuera poco, en cada escena concreta del juego, tiroteos, cinemáticas, etc escucharemos más de 26 temas creados exclusivamente para el juego de la mano de los grandes compositores Jesse Harlin y Jim Bonney.

También queda por destacar el excelente doblaje que nos presenta un juego totalmente traducido al castellano, un punto muy pero que muy positivo para un juego de esta índole que tantos diálogos deberemos escuchar.

Si quieres la edición coleccionista, además del juego principal tendrás varios contenidos digitales añadidos, libro de arte coleccionable, replica de las chapas de identificación de Lincoln Clay, posavasos de cuero sintético, ilustraciones impresas, vinilo con la banda sonora del juego y vinilo con la música original del juego. ¡Menuda pasada!

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: 2K GAMES | DESARROLLADORA: HANGAR 13

18
www.pegi.info

MAFIA III

		HISTORIA	8.7
GRAFICOS	8.0	MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	8.0	TRADUCCION	10

NOTA
8.6



REALIZADO POR ÁNGEL CORRALES



CONCLUSIÓN

Mafia III cuenta con una gran historia, narrada de manera exquisita, con unos personajes a la altura de esta, con mucho acción, con una banda sonora de escándalo pero en contrapunta tenemos la repetitividad y tal vez un poco bajo en lo referente al apartado gráfico. De igual manera es una gran continuación de la saga, tienes que jugarlo si los anteriores estuvieron en tu estantería.



¿ESTÁS PREPARADO PARA GARANTIZAR LA RAZA HUMANA?

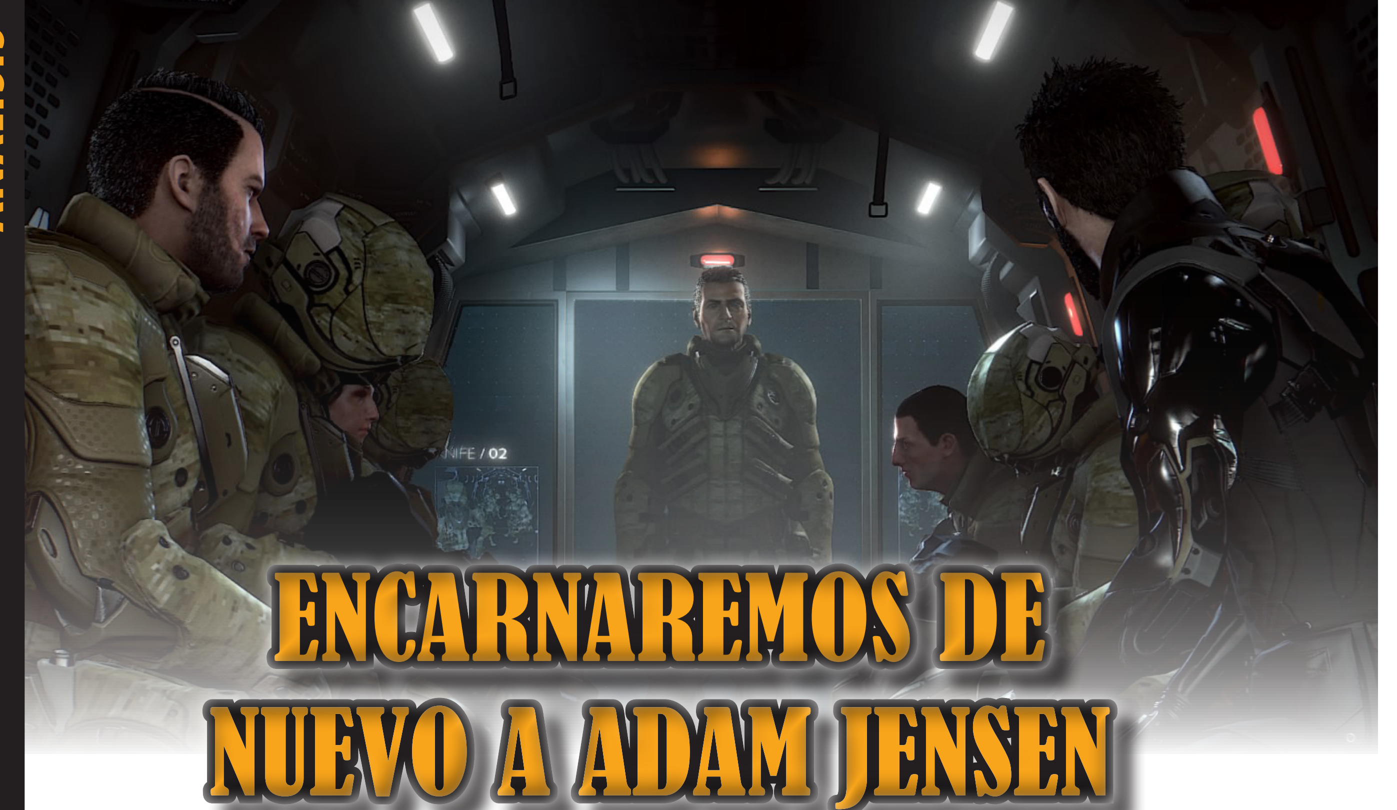
Deus Ex Mankind Divided continua la historia donde la dejó la anterior entrega Deus Ex: Human Revolution dándonos la posibilidad de saber cómo continua este mundo dividido entre humanos y aumentados

Estamos ante la secuela de Deus Ex: Human Revolution, la cual se desarrolla a gusto del jugador, caracterizada por nuestras elecciones con un estilo de juego acción-RPG donde volveremos a ser Adam Jensen, aunque ha pasado de jefe de seguridad a agente encubierto con la ventaja de contar nuevamente con un arsenal de armas y aumentos que nos harán despuntar por encima de todos. ¿Queréis recordar la historia?

2027, una era de gran innovación en el campo de la neuroprótesis, aunque no todo el mundo piensa jugar a ser Dios es bueno. Puedes implantarte todo tipo de mejoras pero con cada una aumentaremos nuestros miedos y nuestra dependencia de la tecnología. Comenzaremos en la piel de Adam Jensen, un especialista en seguridad privada que es contratado a Sarif Corporation, una de las mayores corporaciones biotecnológicas, pero nada más comenzar el juego nos veremos inmersos en un asalto al edificio en el que resultaremos herido de gravedad, tanto que prácticamente todo nuestro cuerpo tendrá implantes biomecánicos. Desde ahí Adam se dedicará a descubrir la verdad y la enrevesada historia que abarca este juego.

Esta secuela transcurre en el año 2029, dos años después de los sucesos acaecidos en la anterior entrega, el conocido como el incidente con los Aumentos de Pancaya que provocó la muerte de millones de personas a manos de los humanos que habían decidido, o habían necesitado la instalación de aumentos en sus cuerpos. Este suceso provocó que el mundo se dividiera como era de suponer, con dos bandos bien diferenciados, los que estaban a favor y los que estaban en contra de los aumentos.





ENCARNAREMOS DE NUEVO A ADAM JENSEN

En esta confusión emocional hay diversas facciones que buscan manipular a las masas desvirtuando la opinión pública sobre los aumentos en su propio beneficio y encubriendo la verdad sobre lo que realmente ocurrió.

Y si todo esto ya te parece demasiada ciencia-ficción aún hay más, porque en colaboración con Eidos, la empresa Open Bionics traspasará la barrera de la ficción y fabricará prótesis inspiradas en los aumentos del juego que se podrán adquirir en nuestra vida real. El objetivo es crear mediante impresión 3D brazos protésicos asequibles para todos aquellos discapacitados que puedan necesitar de una. Se espera que para 2017 esto sea una realidad.

Antes de continuar con el análisis, deciros que el juego ofrece la oportunidad de ver un video de unos diez minutos dentro del juego en el que te desgranan toda la historia del primero juego, pero no solo lo que hemos contado aquí, si no la historia de todo el juego desde el principio al fin, un spoiler muy grande, pero una gran oportunidad de ponerse al día tanto a los que no quieran jugar al juego anterior como para recordar momentos a los que sí lo jugados en su lanzamiento.

A la hora de mejorar a nuestro Adam Jensen, tendremos que escoger entre un amplio repertorio de armas y aumentos innovadores y personalízalos, por supuesto, tras ir desbloqueándolos. Nuevas destrezas y habilidades harán que nuestro personaje llegue a ser casi invencible, mejorarlo en campos como el sigilo, social, del pirateo o el combate, todo esto nos ayudará en el desarrollo del juego, por eso cada paso, será crucial para el rumbo que tomara la historia. Decidir bien que camino queréis tomar todo dependerá de en qué queremos especializarnos: podemos aumentar nuestra defensa para recibir más golpes, nuestra visión para ver antes o mejor a los enemigos o nuestros dotes de pirata informático para recuperar información de todos los equipos que encontremos. Los aumentos son prácticamente los mismos que en la anterior entrega pero con algunas incorporaciones que darán mucho juego a este personaje.

Es más que probable que si venís de jugar Deus Ex Human Revolution que salió hace unos 5 años veréis que este es tremendamente parecido, muy continuista, y no os equivocáis pero la compañía no ha querido quitarnos lo que ya funcionaba en el anterior juego, dejándonos esa sensación de estar con lo mismo pero no os equivoquéis porque el juego está muy pulido, muy mejorado, con nueva historia, nuevos mejoras, y con los fallos que en su día tuvo el anterior juego reparados. ¿Por qué cambiar lo que ya funciona bien?





DEUS EX MANKIND DIVIDED, LA SECUELA DE HUMAN REVOLUTION



REALIZADO POR BIBI RUIZ

En Deus Ex Mankind Divided encontraremos diferentes modos de juego donde destaca “Breach”, un tipo de juego shooter arcade con puzles encadenados que resolver. El principal objetivo es conseguir y vender información secreta infiltrándote (hackeando) en diferentes servidores ultra modernos y seguros.

En lo referente al apartado gráfico, Deus Ex: Mankind Divided no es un juego cualquiera, este juego marca un nueva era dentro de Eidos-Monstréal ya que hace uso de las avanzadas capacidades y del entorno visual del motor Dawn Engine, el cual ha sido desarrollado exclusivamente para la actual generación de consolas. Los mapas están perfectamente diseñados, muy bien preparados para dejarnos muchas posibilidades de movernos a través de ellos dejándonos la posibilidad de que usemos nuestro estilo de juego deseado y no dependamos tanto de la misión que estamos haciendo o del mapa.

El juego esta 100% en español y gracias a ello no nos perderemos ninguna conversación ni comentarios de la gente por donde vamos pasando, un apartado que potencia el juego sin duda porque como ya he comentado, todo lo que decidamos tendrá su repercusión en la historia y en como acontecerá todo. Pensar bien lo que decís, con quien habláis y que opinión dais porque todo puede hacer que la historia no tome el rumbo que deseáis.

Otro punto fuerte que las compañías están potenciando en el juego es la banda sonora, compuesta por Michael McCann y con el talento de Sascha Dikiciyan, el galardonado productor y diseñador de música para videojuegos que pondrá su trabajo en el desarrollo del título. Además, durante el próximo otoño podremos adquirir la banda sonora original del juego para escucharla cuando nos apetezca.

¿Prefieres la edición coleccionista? Tendremos el juego, una misión extra, paquete de agente encubierto (armas, re-skins, actualizaciones, etc.), una muestra digital de la banda sonora, libros digitales (Mini Libro de Arte + Novela + Cómic), una exclusiva caja con forma de Prisma de color Negro y Dorado, figura de Adam Jensen de 23 cm y Libro de ilustraciones de “Titan” books de 48 páginas.

CONCLUSIÓN

Deus Ex: Mankind Divided es un juego que no te defraudará, muy completo en todos los apartados, con un destacable diseño gráfico, una banda sonora de escándalo y continuista con la anterior entrega pero mejorando y ampliando todos los apartados. Grandes posibilidades de mejorar el personaje y otras tantas de ejecutar cada misión por lo que el juego se ajustará a ti y no tú al juego.



SIENTE LOS CIRCUITOS COMO NUNCA ANTES

Los juegos de coches escasean últimamente en las nuevas consolas que después de unos años sigue teniendo un catálogo cojo en algunos apartado y para reparar parte de este problema nace Assetto Corsa

Enamorados de los juegos de conducción son muchos tanto gente que les gusta los arcade como simuladores como los que simplemente quieren conducir, ponerse al volante del coche de sus sueños sea como fuere la terminación que etiqueta el género del juego.

Pues en este caso, Assetto Corsa viene para satisfacer sobre todo a los amantes de los simuladores de conducción. El juego cuenta con muchísimas opciones de configuración tanto en el juego como de los coches. Podremos cambiar todo, modificar hasta el más ínfimo detalle y lo mejor de todo es que no llega a ser lioso. Cuando hablamos de muchas opciones siempre suena a un juego que va a ser difícil de configurar pero no es el caso, cada cosa está en su sitio.

Como sé que muchos siempre estáis deseosos de conocer que coches nos traen o dejan de traer estos tipos de juegos os comento las marcas que nos vamos a encontrar ya que poner los modelos haría demasiado grande el análisis. Las marcas de coches que nos encontraremos son Abarth, Alfa Romeo, Audi, BMW, Chevrolet, Ferrari, Ford, KTM, Lamborguini, Lotus, y algunos más. Lo malo es que siempre nos tienen acostumbrados estos juegos a una cantidad ingente de coches para elegir nuestro modelo preferido y este juego no es el caso, habrá menos de cien coches para elegir que de primeras estará muy bien pero tras muchísimas horas que le daremos echaremos en falta algunos modelos más.

Vamos a ver que nos ofrece para jugar Asseto Corsa. Tenemos Eventos Especiales, Conducir y Carrera a groso modo. En Eventos Especiales tenemos un montón de opciones donde





¿EL MEJOR SIMULADOR DE COCHES QUE TENEMOS?

hay mucha variedad para elegir desde carreras rápidas a vueltas rápidas, en este apartado pasaremos muchas horas. En Carrera tendremos que ir superando unos niveles para comprobar nuestra calidad como piloto, para mejorar en la conducción que siempre será muy importante en este juego porque no vale con saber jugar, hay que ser muy bueno para ganar. Y finalmente Conducción donde tenemos varios submodos mas como son Practica, Carrera Rápida, Fin de Semana de Carrera, Vuelta Rápida, Contrareloj, Derrape y el Modo Online. Tal vez se eche en falta un modo competitivo local a pantalla partida que hubiera estado muy bien para jugar en casa con ese amigo que llega a visitarnos pero nos tendremos que conformar con jugar solo en el online.

La sensación de conducción es cómodo y satisfactoria. Disfrutamos de cada carrera mientras estamos jugando con una sensación de estar dentro del circuito compitiendo contra los demás rivales. Me imagino que no hace falta decirlo pero este tipo de juegos hay que disfrutarlos con volante no con el mando. La diferencia entre estar con un mando de consola a estar con tu volante, pedales y marchas cambia totalmente la forma de jugar. No notaremos parte del potencial que nos ofrece el juego si solo lo jugamos con mando.



GENERO: CONDUCCION	PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: 505 GAMES	DESARROLLADORA: KUNOS SIMULAZIONI

3
www.pegi.info

ASSETTO CORSA

TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	8.7
MUSICA	9.1
JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	7.5

NOTA
8.9

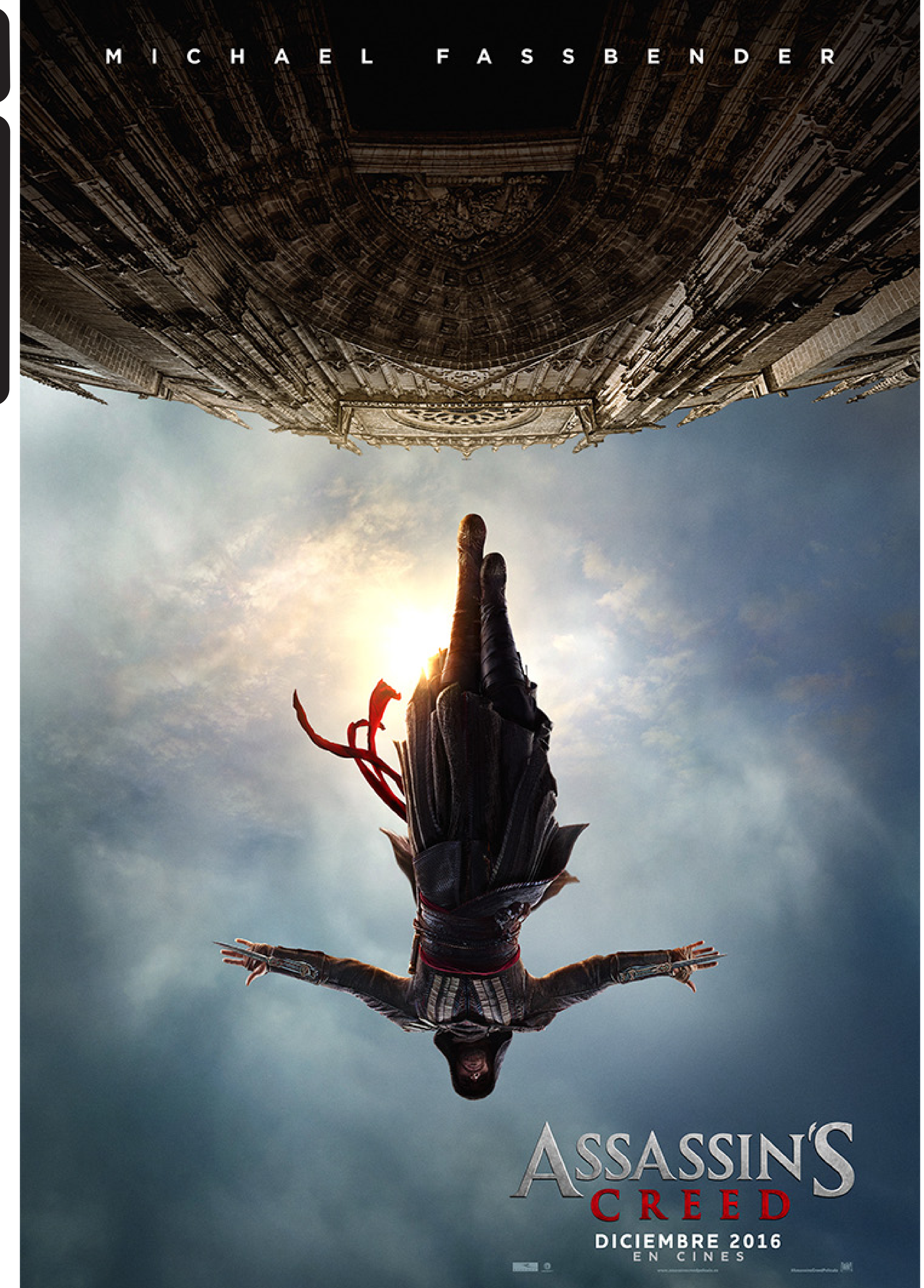
REALIZADO POR CRISTINA USERO

Esta edición de consola no tiene cambios respecto a la que vimos hace una año para pc, pequeños detalles aquí y allí, pero donde realmente se nota la diferencia es en los gráficos que no lucen tan bien como lo hacía en pc pero si es cierto que para consola no son de lo mejor que hay pero si están bien, haciendo disfrutar de los circuitos y entornos y teniendo los distintos coches del catálogo, de los cuales contamos con casi veinte marcas de coches, con un nivel de detalle exquisito. Lo mismo podemos decir de la docena de circuitos que nos ofrece Asseto Corsa. Referente a los nombrados coches, cada uno será totalmente distintos de los demás dando ese aliciente de queremos probar todos para disfrutar de una experiencia distinta en cada uno.

En lo referente al idioma, estamos de enhorabuena porque todos los textos del juego están traducidos al español.

CONCLUSIÓN

Asseto Corsa es el simulador de coches que estabas buscando. Una gran elección para los amantes de la conducción. Un juego con muchas características que ofrece grandes sensaciones en la pista y con variedad dentro de los modos de juegos. Lo malo que los gráficos no son tan buenos como los vistos en pc y a la larga nos faltarán coches para competir.





SÓLO EL HOMBRE TOMA

Rapture regresa brillando mejor que nunca, para mostrarnos todo su esplendor a través de los dos primeros juegos de la saga remasterizados y por supuesto su continuación en Columbia, ¿Preparado para la inmersión?

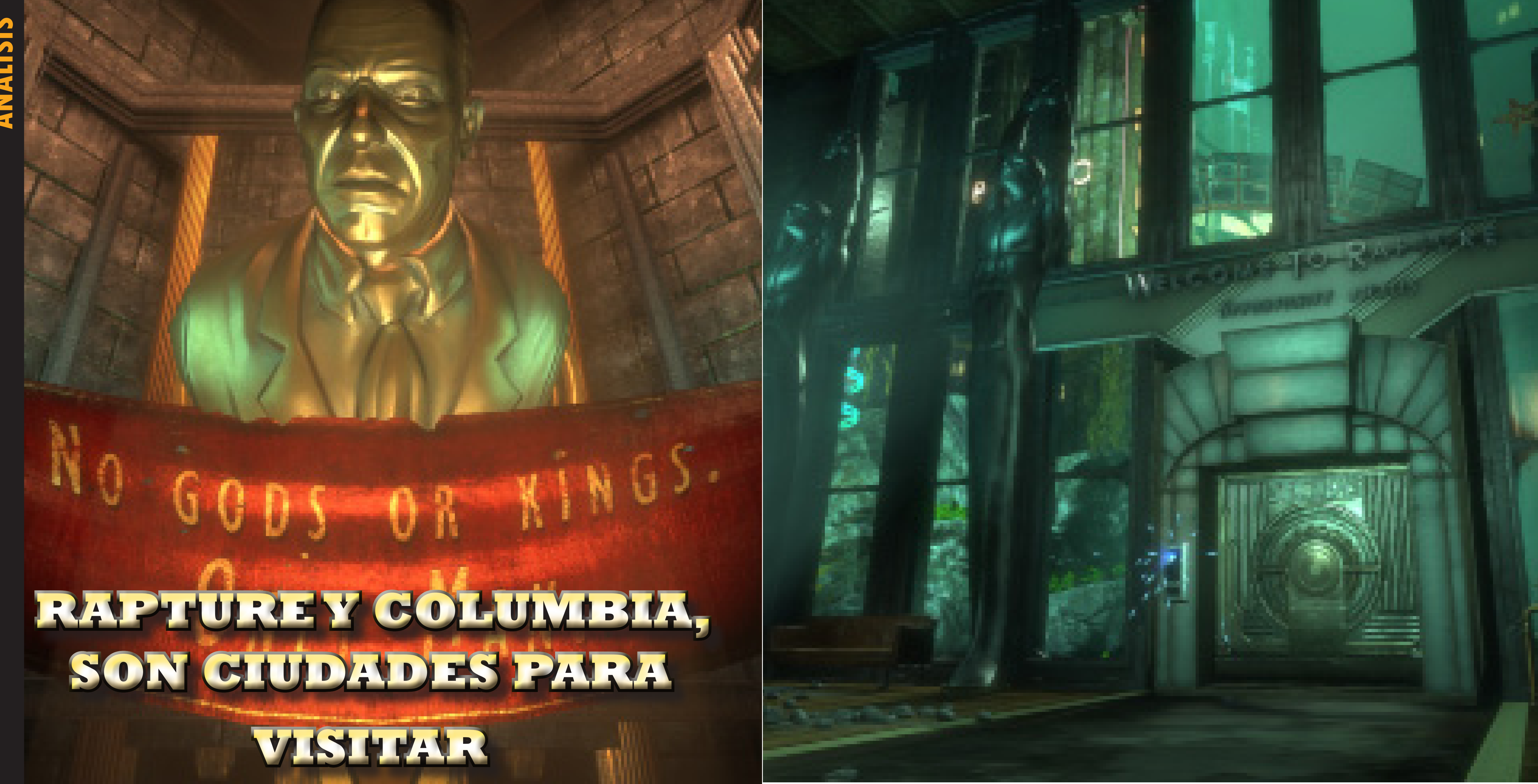
Hace bastante tiempo que esperábamos una remasterización como esta. Somos muchos los seguidores de la saga, y echábamos en falta verla correr en las nuevas consolas, recordando viejos momentos, disfrutando de la gran historia que esconden y sobre todo volviéndonos nostálgicos para revivir de nuevo las historias que la saga Bioshock nos mostró en su día.

No solo los juegos están incluidos en los discos, sino que también tenemos todo el contenido adicional que se publicó. Los que queráis datos técnicos podemos decir que los juegos están remasterizados a una resolución 1080p y 60 FPS, una gran mejora que se nota con creces. Todo luce muy distinto, ahora cada oscuro detalle nos contará más y cada personaje nos dará más miedo.

¿Qué os parece si recordamos las historias que nos encontraremos en cada uno de los juegos?

En el primer juego sobrevivimos a un accidente aéreo, perdido en las gélidas aguas del océano. Tras llegar a un extraño faro aparentemente abandonado nos metemos en una capsula que nos llevará al fondo del mar para descubrir una ciudad submarina llamada Rapture, una fallida utopía creada por Andrew Ryan cuyos ciudadanos se habían lanzado a la ingeniería genética antes de que la ciudad se sumergiera en el caos con el descubrimiento del ADAM. Todo ha sucumbido por una guerra civil, donde lucharemos con todo tipo de personas e incluso con algún que otro individuo que nos sorprenderá. Todo el mundo necesitará nuestra ayuda, siendo el nuevo en esta decaída ciudad iremos descubriendo la verdad que se esconde, lo que ha





RAPTURE Y COLUMBIA, SON CIUDADES PARA VISITAR

ido pasando y sobre todo, descubriremos los plásmidos con los cuales iremos modificando nuestro ADN para conseguir poderes como lanzar rallos, quemar a nuestros enemigos e incluso lanzar objetos por telequinesis. Nos enfrentaremos a humanos modificados genéticamente, y locos por acabar con todo lo que van encontrando, gente con pensamientos en los cuales nuestra rápida muerte serán los más suaves, y a unos extraños seres llamados Big Daddys, que siempre irán acompañados de las dulces y a la vez siniestras Little Sisters. Para lograr alcanzar nuestras metas además de mejorar nuestro ADN deberemos recabar todo el material que vayamos encontrando rebuscando en cada rincón y solventando los distintos puzles que nos irá deparando el camino. Piratear máquinas de compra, y torretas será solo parte de nuestro recorrido por Rapture.

Bioschock 2. Ambientado unos diez años después de los sucesos del primer juego. En los salones de Rapture vuelven a resonar los pecados del pasado, un monstruo ha secuestrado a niñas pequeñas en toda la costa atlántica y las ha llevado a la ciudad submarina de Rapture. Nos meteremos en un viaje a través de la hermosa y decrépita ciudad caída, a la caza de un enemigo oculto en busca de respuestas y de tu propia supervivencia.



LOS TRES JUEGOS DE LA SAGA AHORA REMASTERIZADOS



Ahora seremos un Big Daddy, el Sujeto Delta en una ciudad más decadente aun de que lo recordábamos en el primer juego, pero claro, han pasado 10 años. El mando de esta ahora le pertenece a Sofia Lamb que tampoco nos hará la vida fácil. El sistema de juego será parecido, seguiremos haciendo uso de los plásmidos aunque con algunos nuevos, y con unas armas acordes a nuestro nuevo rol, ahora no somos una persona normal, somos un Big Daddy. Otra de las grandes novedades, es la de un nuevo personaje que recorrerá las calles de la ciudad, la Big Sister, que mejor no te hablo de ella, ya la conocerás.

Damos un gran salto desde las profundidades del mar a las nubes. Una ciudad flotante llamada Columbia, aunque eso sí, no avanzaremos en el tiempo, sino al contrario, esta ciudad estaba ahí antes de que Rapture naciera. Nos metemos en la piel de Booker con la misión de visitar esta peculiar ciudad gobernada por un líder religioso llamado Comstock para salvar a una chica, con la intención de saldar una deuda. Pero no será una chica cualquiera, Elizabeth, es una extraña muchacha muchacha capaz de desgarrar el tiempo, algo que estará bien en algunos momentos y mal en otros. Parece que los desarrolladores le dan bastante a la cabeza para encontrar descabelladas ideas que nos hacen interesarnos por momentos cada vez más en sus historias. La jugabilidad en este será muy distinta a los anteriores. Podíamos ver que Bioshock 1 y 2 eran bastantes parecidos, que la segunda parte podía haber sido una expansión de la primera, pues en este juego no vemos lo mismo. Pasamos de lugares oscuros, y cerrados a lugares claros y amplios, un entorno libre pero manteniendo algo en común con la anterior ciudad, podemos entrar pero no salir, antes marcaban los limites el fondo del mar y ahora el inmenso cielo azul, aunque siempre puedes aprender a volar.

Las historias no han cambiado, ni esperábamos que pasara eso,



porque eran muy buenas, originales y entretenidas. Cargadas de mensajes ocultos, complementadas con cientos de cintas que nos cuenta un poco más en profundidad la vida de los habitantes de las ciudades, y de cómo había vivido la catástrofe ocurrida. Cada uno de los juegos por independientes demostró su valía en las fechas publicadas, dejando su huella en el mundo gamer, marcando tendencias y proponiendo un sistema de juego distinto a lo que teníamos. Es posible que la tercera entrega no hiciera tanta marca en nuestras mentes pero no se puede decir que fuera un mal juego, fue un final de saga totalmente distinto a lo esperado, de las profundidades del mar a una ciudad en las nubes.

Las campañas no será lo único que tendremos sino que también contamos con todos los dlcs lanzados como ya he comentado al principio del análisis. Tenemos una por parte de Bioshock 2: La Guarida de Minerva y por parte de Bioshock Infinite: Panteón Marino y Enfrentamiento en las Nubes como DLCS. De Bioshock 1 contamos con los videos Imaginando Bioschock que buscaremos y encontraremos a lo largo y dentro del juego donde hablan Ken Levine y Shawn Roberston sobre todo el trasfondo y la creación de la primera parte del juego.

El apartado gráfico y sonoro son intachables. No han tocado el segundo porque no era necesario, se nota que está en concordancia con la remasterización tanto como lo estuvo en el juego original, y en los gráficos encontramos mejoras en los tres juegos, mejoras más que notables, siendo por supuesto más visibles en el primer juego y en el segundo que en el tercero pero no dejando de lado ninguno, dando a esta remasterización una oportunidad de jugarse perfectamente como si de nuevos juegos se tratasen ya que han envejecido muy pero que muy bien los tres títulos. Recordaros, que es a destacar, que los tres juegos cuentan con los audios completamente en castellano.



CONCLUSIÓN

Una remasterización imprescindible para amantes y no de la saga. Si eres nuevo aquí es una oportunidad de conocer este maravillo mundo que es Rapture, y si eres de los que ya lo viviste no pierdas la oportunidad porque es muy buena de volver a las raíces de esta saga con el gran aliciente de que tiene todo el contenido extra.



UN JUEGO CIEN POR CIEN LICENCIADO

El año pasado ya destacábamos lo bien que brillaba el juego, como había rozado la perfección y este año, sin quedarse atrás, el juego sigue brillando con la misma luz

NBA 2K17 llega otro año más como la única alternativa jugable si eres amante de los juegos de baloncesto aunque ya podemos asegurar que si hubiera competencia lo iban a tener realmente difícil para destronar al rey de la cancha.

Un excelente tutorial, integrado de gran manera durante un partido nos explicará paso a paso que deberemos conocer para comenzar a jugar. Muy recomendable tanto para nuevos como para veteranos porque no es mucho tiempo el que deberemos dedicarle pero si son muchas las cosas y técnicas que podremos aprender. Si incluso haciendo este tutorial no te ves preparado



DANDO LO MEJOR SIEMPRE AÑO TRAS

para saltar a la cancha puedes practicar en varios modos del juegos hasta que mejores donde tú te ves más flojo o simplemente para mejorar el nivel que ya has alcanzado, por ejemplo, echar unas partidas en Exhibición te ayudará bastante.

Si ya te ves preparado y no te gustan los modo historia, aunque el juego dispone de uno, iréis directo a las ligas y a los partidos online porque se sabe que hoy es donde se mueve todo, en las competiciones online, ya sea como aficionado o en modo más competitivo pero no dejéis de probar el modo carrera. Movimientos más inteligentes y realista como nunca antes hemos visto en la saga, además de las innovadoras físicas de la pelota y colisiones entre jugadores. El juego llega a ser más y más intuitivo con cada edición, llegando hasta un punto inimaginable. Incluso hay funciones o formas de jugar que si no eres jugador de baloncesto, aunque sea a modo amateur, nunca conocerás, tácticas que funcionan tan bien como en la vida misma. Es muy difícil contar que detalles se han pulido, que mejoras se han integrado porque son tan sutiles como glamurosas. Estas dan un toque más realista al juego haciendo de todo

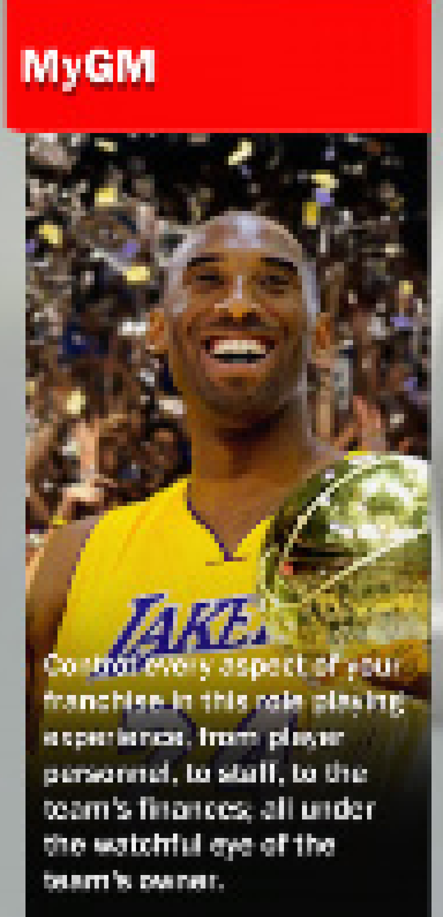


una experiencia única. Si puedo comentaros dos detalles muy interesantes. Una barra de tiro que si conseguimos usarla bien el tiro será perfecto, la cual se irá rellenando mientras mantenemos pulsado el botón, y el encadenamiento de tiros. Esto último es muy útil porque si un jugador consigue una buena racha seguirá intentando mantenerla contando con una bonificación por ello.

Los gráficos de este juego son simplemente perfecto. Era buenos el año pasado y siguen siéndolos en este año. Los personajes estas diseñados con una alta calidad gráfica, las canchas son admirables y la física de los jugadores inmejorable. Si pensáis que me estoy pasando, poner un partido del juego en la tele y verlo, dejar que vuestros amigos y padres lo vean, a ver qué opinan de ello. Seguramente no sabrán que es un videojuego.

MÁS DE UNA VEINTENA DE EQUIPOS DE LA LIGA

MyGM / MyLEAGUE







El apartado sonoro no es fácil de describir en un análisis, probarlo directamente en caliente durante un partido sería lo mejor para captar la esencia, para captar la sensación de integridad para el jugador que nos hace experimentar el juego. Por un lado tenemos que ahora, dependiendo de en qué estadio estemos sentiremos la vibración de este, sintiendo como el sonido que lo envuelve será característico en cada una de las canchas. Por otro lado, los sonidos secundarios como instrucciones de jugadores o las voces de los árbitros serán otras de las mejoras que incluye este NBA 2K17. Y como no, seguiremos contanto con todos los comentarios del juego en castellano, a manos de Antonio Daimiel, Jorge Quiroga y Sixto Miguel Serrano.

GENERO: DEPORTES
PLATAFORMA: PS4, XBO, PC, 360, PS3
DISTRIBUIDORA: 2K SPORTS
DESARROLLADORA: VISUAL CONCEPTS

3 www.pegi.info

NOTA 9.2

NBA 2K17		TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	9.3	MUSICA	9.1
JUGABILIDAD	9.1	TRADUCCION	10

REALIZADO POR ISA GARCIA

Un gran aliciente que siempre nos trae NBA 2K son las licencias. No es lo mismo jugar con jugadores sin nombre ni personalidad que jugar con personajes, con avatars, de los jugadores que ya conocemos en la vida real. Por ello el juego cuenta con todas las licencias ya conocidas hasta la fecha en ediciones anteriores sumando algunas nuevas, y contando con más de una veintena de equipos de nuestra liga entre los que tenemos Real Madrid, Unicaja y FC Barcelona.

CONCLUSIÓN

NBA 2K17 es el juego acertado para los jugadores con ganas de baloncesto. Si eres un continuista de la saga seguro que tampoco te lo querrás perder por sus destacables mejoras

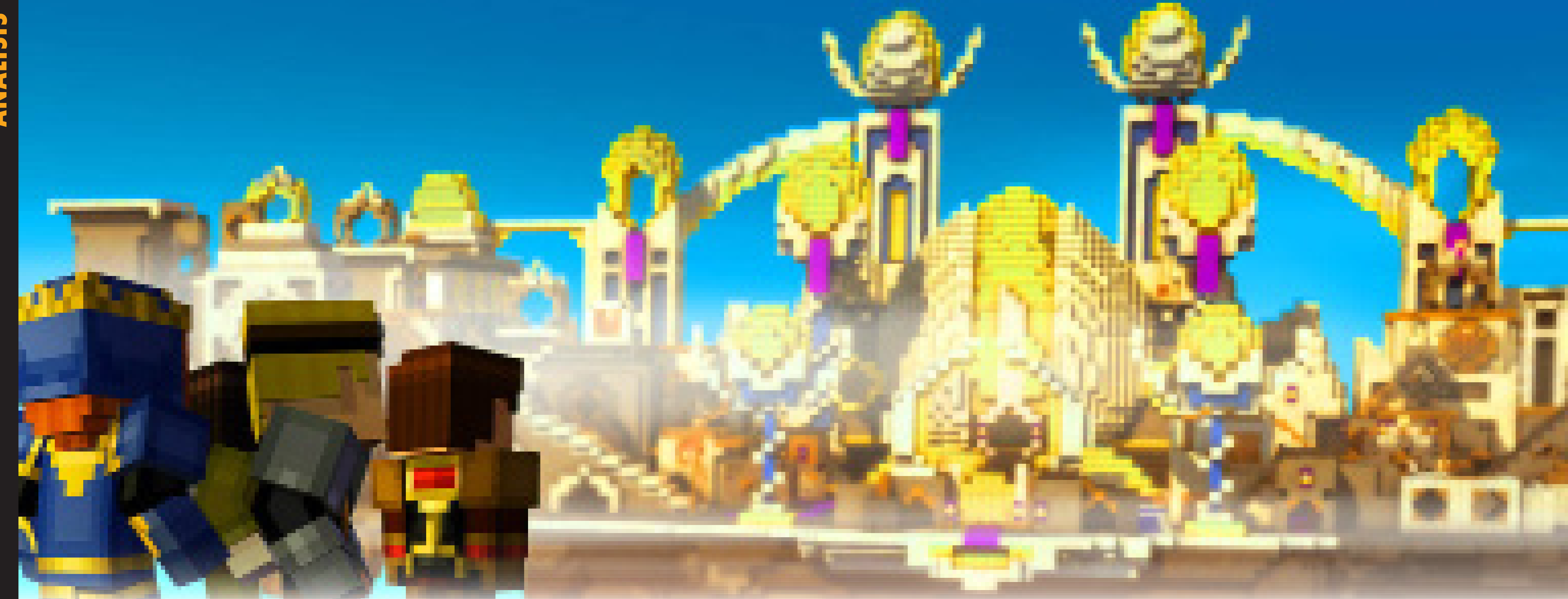




NOS VAMOS DE VIAJE POR OTROS MUNDOS

Telltale Games y Mojang continúan ampliando las horas de juego y la historia que mezcla el estilo de juego ya conocido de TT Games y el famosísimo mundo de Minecraft

Estamos ante tres nuevos episodios (6, 7 y 8) que van más allá de la fundación de la nueva Orden de la Piedra que tras cinco episodios nos hizo vivir muchas aventuras donde tuvimos que salvar al mundo en alguna que otra ocasión e incluso viajando a otros mundos para hacer increíbles descubrimientos. No vamos a repasar la historias de los anteriores capítulos porque ya fueron publicados los análisis de cada uno de ellos en distintos número de Creative Future Games, solo nos vamos a centrar en los nuevos aunque si hablaremos de los apartados que caracteriza esta divertida aventura para los que aún no hayais



probado los anteriores capítulos, aunque, sinceramente, recomendaría empezar la historia desde el capítulo 1 porque así, y solamente así es como realmente disfrutaremos el juego completo.

Tampoco os voy a desvelar demasiado de las historia porque como es de suponer unas son continuación de las otras, y contaros demasiado supondría estar spoileando parte de la historia, lo que haría perder al juego parte de su factor sorpresa con el que siempre intenta jugar aunque es cierto que han intentado que estos tres episodios sean independientes entre sí además de no chocar demasiado con la historia anterior.

El capítulo 6 'A Portal to Mystery' llegamos a una mansión donde ha ocurrido un crimen. Todo a continuación del anterior capitulo pero lo bueno es que se podrá jugar sin desvelar demasiado de lo vivido anteriormente, aunque sigo pensando que lo mejor es jugar todos los capítulos en orden. Un curioso detalle serán los numerosos guiños a famosos youtubers que tenemos por la red, ¿Te atreves a encontrarlos?

Capítulo 7 'Access Denied'. Viajaremos a un nuevo mundo donde la inteligencia artificial de ha adueñado de todo, y como buenos héroes que somos tendremos que salvar este mundo de tal tiranía antes del volver al nuestro. Un capitulo continuista en todos los apartados, e incluso un poco flojo en el apartado de las decisiones, ya que tomemos las que tomemos no notaremos cambio real en la historia.

Capítulo 8 'A Journey's End?'. Llegaremos al mundo de los Antiguos Constructores donde por fin veremos la luz, encontraremos el camino para volver a casa… pero no será tan sencillo como habían pensado. ¡Lucharemos en un torneo de gladiadores!

La forma de jugar este juego, si hemos probado otros de la misma compañía, ya sabremos por donde va, el juego está basado en las decisiones que vayamos tomando, para las cuales siempre tendremos un tiempo limitado para responder, a veces incluso nos faltará tiempo para leer las respuestas aunque hay que elegir una, además está cargado de momentos quick time event (QTE).



Habrá unos pocos momentos en el juego en los cuales lucharemos, aunque seguirá siendo una adaptación de un QTE ya que la libertad de movimiento se basara en elegir al enemigo, si hay varios, y en dar los golpes que acaben con él.

El juego estará cargado de momentos cómicos y de personajes carismáticos. Tendremos que elegir entre ideas alocadas para avanzar a través de los puzles que nos presenta el juego. No serán nada difícil, e incluso podríamos decir que son muy sencillos, el juego más bien busca que sea una historia interactiva de manera que disfrutemos del argumento tomando una serie de decisiones durante este. Seguramente será mucho el público adulto que acceda al contenido y disfrutareis de él si conocéis el mundo de Minecraft y más si os gusta, pero tener en cuenta que el juego está pensado para el público más joven y por tanto muchos de los momentos nos parecerás algo infantiles.

En lo referentes al apartado gráfico, al igual que en los cinco capítulos anteriores, compartirán las mismas características. En todo momento nos sentiremos dentro del mundo de Minecraft, con su peculiar estilo pixelado. Da gusto ver como aprovechan todo lo que vemos en el juego en principal, con sus bonitos paisajes, y sus detallados objetos y personajes al estilo del juego claro. Seguramente, si eres o has sido jugador de Minecraft, solo por el hecho de encontrarte objetos, personajes, y cosas creadas dentro de este mundo como las que tú has podido hacer valdrá la pena. También hay que decir que se nota la diferencia entre estos nuevos capítulos y los anteriores, con escenarios totalmente distintos, y muy bien creados, todo un añadido para jugar hasta el último minuto de juego.

Los audios del juego serán en inglés, un inglés bastante claro porque el juego sobre todo va dirigido al público infantil y juvenil pero si los textos de menú y los subtítulos estarán disponibles en español.

GENERO: AVENTURA GRÁFICA
PLATAFORMA: MULTIPLATAFORMA
DISTRIBUIDORA: BEST VISION
DESARROLLADORA: TELLTALE GAMES



CONCLUSIÓN

Minecraft Story Mode es un nuevo aliciente para los jugadores de Minecraft que no son pocos los que hay. El juego consigue crear un ambiente divertido, unos personajes carismáticos, y unos escenarios esplendidos que nos harán sentirnos en todo momento dentro del mundo que creó Mojang. El juego viene con subtítulos en inglés y nos llegará por episodios, y aunque un poquito corto y sencillo será de lo más entretenido.





MAPAS NUEVOS Y OTRO DEMONIO PARA JUGAR

El primer DLC de Doom está disponible con mapas, equipo, burlas y hasta un demonio nuevo

Que ganas tenia de probar este dlc de uno de los grandes clási-cosdeBethesdacomoesDoom.Hace yaunosmesespublicamoselanálisis que podéis echarle un ojo si lo de-seáisparasaberqueosestáisperdien-dosinhaberloprobado. Entraaquí

Vistoqueyatenéiselanálisisdeljuego novoyaentrarendetallesdegráficos, bandasonora,doblajes,ydemás.Nos vamosacentrarenverquecontenido nosaportaesteprimerdlcaljuegoinicial.

Porunapartecontamoscontresnuevos mapas:Cataclismo(unmapaenorme conmuchossitiosylugaresparavisitar),



Ofrenda (de similitud a los mapas anteriores pero con algunos toques que dan frescor a las partidas multijugador) y Ritual (el perfecto mapa para movernos con agilidad y demostrar nuestra destreza). Tres mapas muy bien diferenciados donde dos de ellos seguirán la línea que nos viene ofreciendo el juego y además Ritual que nos dará una nueva perspectiva saliendo de lo que el juego nos ofrece trasladándonos a un escenario nevado.

Nuevas armas y equipo nuevo: Mina cinética y la pistola EMG de la UAC. Con la mina podremos atacar a nuestro enemigo sin ser vistos ya que la dejaremos en algún lugar estratégico donde solo nos queda esperar a que pase un enemigo; y con la pistola EMG de la UAC, la arma perfecta para usar el ataque secundario contra los enemigos a bocajarro.

Lo que más os gustará de este DLC, un demonio nuevo: el Cosechador. Un demonio que juega con la electricidad para acabar con cualquier ser que se cruce en su camino. Ideal para matar de un solo golpe a un enemigo que este cerca.

Como contenido adicional que no mejora el juego pero si lo hará más entretenido y gracioso contamos con un conjunto de armaduras robóticas y nuevas burlas para reírnos de los enemigos caídos. Para finalizar, un gran aporte por la compañía es que cuando nos ponemos a buscar partida, no será necesario que todo el mundo tenga los nuevos mapas, con que solo lo tenga uno todos podremos jugar en ellos.

CONCLUSIÓN

Si te gusta el multijugador de DOOM no puedes perder la oportunidad de aumentar el número de mapas y de objetos, y encima con tener el dlc solo uno de nuestros amigos podremos jugar con él a todos los nuevos escenarios. Un nuevo demonio, nuevas burlas y diseño de armaduras completaran los tres mapas nuevos que nos ofrece este dlc por el precio de 14.99 €.

ABZÛ

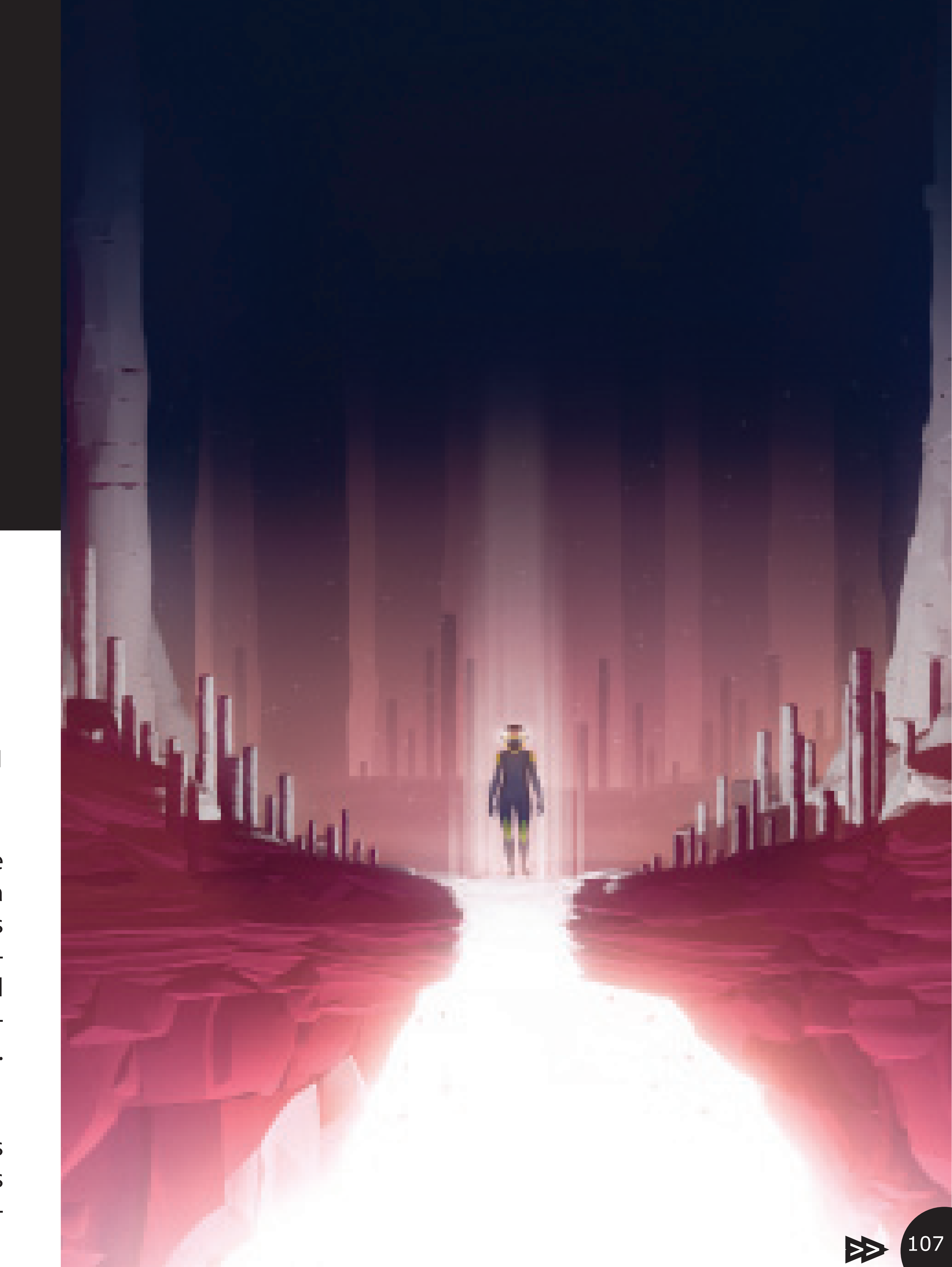
NOS SUMERGIMOS EN EL FONDO DEL MAR

Con trazas de Journey y Flower nace Abzû, una bonita aventura bajo el mar

Comencemos por algo que todos os estaréis preguntando, ¿Qué significa ABZÛ? El nombre de ABZÛ viene del idioma antiguo sumerio, AB que significa Agua, y ZÛ que significa conocimiento. ABZÛ es la sabiduría del océano. Un nombre que encaja perfectamente con lo que nos vamos a encontrar.

Esta aventura llega de manos de 505 Games y Giant Squid, usando la mente artística creadora de Journey y Flower (Matt Nava), una experiencia única donde metidos en la piel de un buzo para ir recorriendo las profundidades del mar donde se esconde un mundo lleno de misterio, vida y color.

En el fondo del mar descubriremos cientos de especies marinas únicas basadas en criaturas reales mos-







una fuerte conexión con todas las criaturas. Podremos observarlas en su encorno, e incluso podremos sentarnos a contemplarlas además de ir conociendo información sobre ella durante la aventura.

Cuenta un toque artístico muy envolvente, bonito y evacuador lleno de cientos de colores, y cargado de vida marina. A simple vista no nos imaginamos el agradable entorno que esconde el juego pero poco a poco nos iremos sumergiendo en su inmensidad llegando a un estado zen, entrando en armonía con el mar, la fauna marina y sus embaucadores movimientos.

Un juego sin diálogos, sin conversaciones que manchen la experiencia que el juego nos ofrece, sin palabras, solo tenemos que dejarnos llevar. Deberemos aprender del entorno, de lo que vayamos descubriendo durante esta corta aventura de apenas unas horas. Hay puzles muy sencillos, y ningún enemigo del que preocuparnos, no moriremos. El juego no busca ponernos retos, ni ser una opción no completa, sino dejar-

CONCLUSIÓN

Azbu como muchos piensan no es Journey 2 pero si tiene trazas de maestría, de su sutileza, todo para mostrarnos como es el fondo marino en su esplendor. Es un juego corto, más bien una experiencia sin trabas en el camino por lo que se convierte solo en un juego para los que quieran desconectar del mundo durante unas horas y sumergirse



TELLLTALE VUELVE

Existen muchas versiones de juegos de Batman y como no podía faltar la de Telltale con su característico juego narrativo y de aventuras por episodios.

La historia de Bruce Waine es bien conocida por todos, así como los personajes que salen en ella, tanto los enemigos como los aliados, y con Batman The Telltale Series desde el principio podremos ver a muchos de ellos. Pero no solo el estilo de juego creado por Telltale es diferente, si no que en su historia se han tomado bastantes licencias para no perder ese factor sorpresa que nos presentan en sus juegos narrativos. Si bien la partida de la historia es la misma, muchas de las relaciones y comportamientos de y con los personajes cambian sustancialmente dejándonos entrever que no todo es lo que parece. Todos conocemos la fórmula de Telltale en la que en determinados momentos nos permiten elegir que hacer y, aunque también está

>>



RECONSTRUYE LA ESCENA DEL CRIMEN Y AVERIGUA

Las batallas al igual que en otros juegos de la serie funcionan a golpe de Quick Time Events, lo cual puede chocar un poco a los seguidores de juegos de Batman. Básicamente estos sirven para que podamos ver las coreografías de los combates a los que estamos acostumbrados, pero sin la interacción de los juegos de acción. Doscosasquenoshanresultadocuriosasdelajugabilidadsonlaposibilidad de usar un dron para controlar a los enemigosyplanearnuestrossiguientes movimientosylaexploracióneinvestigacionesdeloscrímenesdondetendremosquejuntarvariaspistasyasísaber quehaocurridoallí(bastantemásampliasquelovistoenjuegosanteriores). EnelapartadográficoBatmansiguela mismalíneaqueotrosjuegosdeTelltale convisualestipocomic.LaciudaddeGothamestámuybienrecreada,asícomo laBatcueva,losvehículosypersonajes. Labandasonoraestámuylograda,así comolasvocesquecomonostienen acostumbradossoloestáneningles consubtítulosenespañolneutro(de Sudamérica),porloquealgunaspalabrasynombresnoschocaranbastante.Sinembargonotodoestátraducido puesdevezencuandoencontraremos cosas,comoporejemplolasnoticias, quenotendránningúntipodesubtítulo. La mayor novedad de Batman The Telltale Series,

GENERO: AVENTURA GRÁFICA	PLATAFORMAS: PS4, PS3, XBO, 360, PC
DISTRIBUIDORA: BEST VISION	DESARROLLADORA: TELLTALE GAMES



BATMAN: THE TELLTALE SERIES

GRAFICOS	8.4	HISTORIA	9.0
JUGABILIDAD	8.9	MUSICA	8.0
		TRADUCCION	6.5

NOTA 8.5

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

es sin duda la inclusión de una especie multijugador donde nuestros amigos podrán participar en las decisiones que tomemos en la aventura. Podrán participar hasta 24 amigos. Al principio de cada episodio nos pedirán si queremos jugar con otros y nos darán un código que tenemos que introducir en la web a la que podremos acceder desde móviles o PCs. Cada vez que nos salga una decisión, a nuestro amigo le saldrán las opciones en pantalla y seleccionaran la opción que creen que tenemos que tomar, por supuesto nosotros podemos ignorarla completamente. Resulta una tontería, pero da pie a que nuestros amigos también participen en nuestra aventura.

CONCLUSIÓN

Otra aventura gráfica de Telltale centrada en la narrativa, pero con algunos toques novedosos, aunque sin tomar demasiados riesgos. En definitiva, un juego muy sólido que hará las delicias de los seguidores de Batman (que no les importe demasiado que trasteen un poco con la historia de los comics)



NO HAY LÍMITES DE EXPLORACIÓN EN ESTE JUEGO

Estamos ante un juego tan grande que tan solo seremos un granito de arena en un inmenso océano sin límites. Hello Games nos ofrece un juego sin un objetivo claro, sin una historia precisa y con un montón de secretos por descubrir

Una nave estrellada en un planeta desconocido, amínales exóticos, plantas extravagantes, unos robots de vigilancia, una lengua que no entendemos y cientos de kilómetros por recorrer será el comiendo de este juego. Nos dará tiempo suficiente para explorar el planeta a nuestro gusto mientras encontramos tanto el material para reparar la nave como el combustible necesario para llegar al espacio. El juego no nos dirá nada más. Solo apareceremos ahí sin un fin claro aunque lo que sí sabemos es que queremos reparar nuestra nave para salir y visitar el universo. Para ello aprenderemos como extraer material de los distintos elementos del planeta, de un planeta virgen, no descubierto por nadie, repleto de cosas que nunca habremos visto. En este punto encontramos un fallo,



VISITA DOCENAS, CIENTOS, ¡MILES!



o al menos una carencia que no nos gusta y es que los huecos de inventarios son demasiados limitados para tantas posibilidades de recolectar que nos da el juego. Almacenaremos algo en la nave, pero muy pronto tendremos que ir seleccionando que nos quedamos y que dejamos en el camino porque no todo podrá irse con nosotros. Como es de suponer, y no siendo un spoiler, con el tiempo, que dependerá de vosotros arreglareis la nave y saldréis en busca de nuevas aventuras. Una vez en el espacio podremos ir a una estación para vender material aunque ya os aviso que si no entendéis el idioma poco podréis hacer, o visitar otros planetas. El sistema es fácil pero la diversión y la duración del juego serán de vuestra elección. Vosotros eligiereis hasta donde queréis llegar, que planetas explorar y por supuesto hacer todo lo posible por entender poco a poco ese extraño lenguaje que posiblemente te abra muchas puertas hasta ahora cerradas.

El gran aliciente que nos ofrece este juego es que ninguno planeta será igual al anterior, ni se parecerá. Todos los planetas son creados de manera distintas y si esto no lo vierais como algo suficiente a destacar, es que también la fauna y la flora serán nuevos. Siempre veremos una línea común en todo pero eso no quita que sea nuevo porque como es normal, todo se crea solo pero tiene que tener una coherencia ¿no?



Una vez nos hayamos hecho al juego seguramente nos centraremos no solo en explorar el inmenso universo ni en estar todo el rato viajando en nave para descubrir nuevos planetas sino que también querremos mejorar nuestro equipo. Para ello no solo encontrar materiales será necesario sino que tendremos primero que tener los planos para construir lo que nos interese, una buena excusa para seguir explorando cada planeta que pisemos. Cada planeta será de distinto tamaño, con distinta organización y contenido como ya he comentado y por ello será más o menos igual de interesante que el anterior que hayamos visitado. En este punto algunos estaréis deseando de probar el juego y seguramente otros pensareis que es aburrido solo explorar pero ni por un momento eso es cierto, solo probarlo y jugarlos unas horas y veréis que vosotros mismos le pediréis al juego más horas, más planetas, y más criaturas para descubrir.

El apartado gráfico del juego es intachable.Todo cuenta con una línea que roza la perfección dando una

GENERO: EXPLORACIÓN	PLATAFORMA: PS4, PC
DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERTAIMENT	DESARROLLADORA: HELLO GAMES

7 www.pegi.info

NOTA 8.7

NO MAN'S SKY		
	HISTORIA	8.7
GRAFICOS 9.2	MUSICA	8.7
JUGABILIDAD 8.6	TRADUCCION	7.5



REALIZADO POR BIBI RUIZ

excepcional sensación de realidad y emitiendo siempre esa tranquilidad, una relajación que nos hará disfrutar del juego más y más con cada minuto que le dediquemos.

No Man's Sky en verdad esconde muchos más secretos de lo que os he contado y no voy a contarlos porque vosotros también sois exploradores y merecéis encontrar vuestro propio camino y descubrir los secretos que este os va mostrando. En este juego no tenemos un objetivo claro, ni siquiera uno incierto pero ¿Por qué no llegar al centro del universo? ¿Qué esconderá este inmenso juego?

CONCLUSIÓN

No Man's Sky es un juego de exploración y recolección. Olvidaros de batallas y subir niveles de personajes, solo exploración. ¿Lo mejor? Que no hay límites, hay tantos planetas como tú decidas visitar, y habrá tanto material para construir como tiempo le dediques a recolectarlo. Si quieres un juego tranquilo, relajante y en el que no te moleste nadie mientras caminas a tus anchas por ahí… No Man's Sky es tu juego.





UN JUEGO ALOCADO Y DIVERTIDO

Un juego al más puro estilo Oeste realizado en nuestra tierra ¿Estás preparado vaquero?

Como nos gustan las aventuras gráficas a los que tantos las hemos vivido con ellas casi desde su comienzo. Tras su época de oro han sufrido mucho con la salida de los sandbox, shooter, y otros juegos de acción pero parece que las que siguen saliendo llegan con mucha acogida por parte de la comunidad y es que somos muchas las personas que aún nos gustan, que nos traen recuerdos y que no deja de encantarnos su estilo de juego.

Vamos con la historia. La protagonista de esta historia es Lurditas, una joven pelirroja, alta, delgada, educada y con unos grandísimos pies, que ha tenido una vida familiar cargada de mala suerte en el poblado de buscadores de oro Golden donde aparecerán grandes compañías



REALIZADO POR CRISTINA USERO

energéticas, espíritus de la naturaleza y hasta extraterrestres. Acompañada de su inseparable amigo Rasta, un pequeño ratoncito de campo, Lurditas tendrá que hablar con los distintos personajes, superar interesantes minijuegos y resolver puzles para avanzar en la historia.

Puestos en la aventura nos trasladamos al Oeste Norteamericano pero no está tan claro que sea un época tan antigua como la que conocemos de los vaqueros porque cuenta con claros tonos de actualidad. La historia será muy divertida, cargada de momentos cómicos y surrealistas para darle ese aliciente de humor que nos atraerá durante toda la historia.

Esta aventura usa un estilo clásico además de llegar con un estilo cartoon que divierte desde el primer momento que nos ponemos en manos de Lourditas. Desarrollada por un estudio español que es un gran detalle que siempre nos anima a interesarnos más por el producto, y completamente en español, tanto audio como textos. El estudio que la ha realizado no es otro ni más ni menos que Monkey Toons, y además la aventura ha sido editada por Tizona Interactive.

Los puzles a resolver no serán sencillos siempre, tendremos que pensar e investigar y hasta arrancarnos algunos pelos de la cabeza para resolverlos. Tendremos que ir pasando de unos escenarios a otros para ir resolviendo lo más complicado, algo muy característico del género pero algo que se olvida siempre cuando cogemos el juego con tantas ganas. Si vemos un pequeño problema y es que alguno de los escenarios tienen poco contenido para interactuar pero al menos podemos disfrutar de sus grandes decorados.

Para los que necesitan información técnica de los juegos podemos decir que está desarrollado en 2D con el motor Unity y con un acabado dibujado a mano.

CONCLUSIÓN

Es un gran juego además de tener ese aliciente que tanto nos gusta de ser un juego producido en España, cuenta con un apartado gráfico muy cuidado, una historia divertida, momentos entretenidos y por supuesto traducido completamente al castellano. ¿El problema? Que algunos puzles serán difíciles de resolver y que algunos escenarios están flojillos en lo referente a la interacción.



ESTAMOS ANTE EL MEJOR PES DE LA FRANQUICIA

Estamos ante un PES mejorado. Konami se ha encaminado nuevamente por el camino correcto hacia el trono, buscando de nuevo ese gran auge de jugadores que llego a tener, y sin duda este año es una muy buena compra dando una alternativa distinta a su eterno rival

Como todos los años volvemos a sentarnos delante de nuestro televisor o monitor para jugar al futbol deseosos de probar las incorporaciones nuevas, las novedades y jugar con los nuevos equipos que nos ofrecen. Los que nos quedamos con PES sabemos que su fuerte no son licencias ni la simulación pura pero no buscamos eso, buscamos la jugabilidad y la fluidez de juego y PES lo tiene. Este es un PES mejorado continuando en el camino que Konami decidió tomar el pasado año con esa vista atrás y retomar



lo que nos gusta, la esencia de PES, y parece ser que sigue funcionando y que por lo que hemos visto aún nos queda mucho por disfrutar de esta franquicia.

PES recrea partidos excitantes y realistas, donde coger la pelota y correr no es suficiente para marcar goles, deberemos jugar el balón, hacer estrategias y si somos buenos marcaremos los ansiados goles. La IA no será fácil de engañar, jugará excepcionalmente sus cartas tomando decisiones acertadas en casi todo momento, haciendo jugadas buscando huecos y poniéndonoslo difícil en todo momento. ¿Quién había dicho que la IA fuera sencilla? Si hablamos de los tiempos de respuesta podemos decir son rápidos y eficientes para que los quiebres y demás nos resulten más cómodos, fáciles y una opción destacable en el terreno de juego.

Siempre llega el mismo tema a tratar cuando hablamos de PES, en la gran diferencia con su eterno rival, las licencias. Aunque ya sabemos que el juego nunca había destacado por el número de licencias, con lo cual tenías que jugar con equipos inexistentes y jugadores irreales, el mercado y la demanda de jugadores ha hecho que esto cambie con el tiempo. Dentro de las licencias de equipos que si tendremos no todos los jugadores estarán representando su



homólogo en la realidad así que tendremos solo que imaginarnos quienes son cuando estemos jugando. Esto quita un poco de aliciente a la hora de jugar con lo que parece una plantilla a medias porque lo que nos gusta es saber con quién estamos jugando y también generara problemas a la hora de las pujas por jugadores que al no conocerlos realmente en si no sabremos si vale la pena el jugador que queremos comprar.

Jugar a PES será una delicia, tocando el balón de diferentes formas, ya se por aire o por lo bajo, con pases al hueco o al pie del compañero, da igual, todo está tan bien hilado que si jugamos bien el juego nos recompensará porque nos dejará disfrutar de esos momentos de posesión en los que no tenemos rival en el campo, llevando de toque en toque, y de pase en pase hasta la ansiada meta del rival y marcar nuestro gol.



Esto no pasa en todos los jugadores, pero si en muchos, el estilo de juego individual. Muchos de los jugadores en el campo se comportaran y serán igual que sus homólogos en la vida real. Contaran con características similares para darle más realismo y sobre todo para que nos sintamos dentro de la piel de ese jugador.

El diseño alcanza un nivel superior a las anteriores entregas. Una importante mejora estética. Montones de animaciones nuevas, tanto en porteros como en otros jugadores. Los jugadores harán diversos tipos de tiros, regates y pases dependiendo de la situación en la que se encuentren. Los efectos que coge el balón y la que forma en la que tocan o reciben el balón nuestros jugadores será tremendísima, dando un total realismo a cada partido.

CONCLUSIÓN

PES 2017 da más renombre a la saga. Las comparaciones no son buenas y siempre hay uno que sale perdiendo pero en este caso no. Tanto este juego como Fifa son dos alternativas muy buenas, dos juegos con distintos estilos pero que incluso son opción acertada tanto a los que continúan a la saga, como los que quieren cambiarse este año e incluso para los nuevos jugadores.



¡Yo quiero ser saqueador!

Fallout sigue completando su contenido, aumentando sus filas, esta vez con un nuevo DLC llamado Nuka-World, una divertida forma de terminar con el contenido extra... ¿Te apetece una vuelta en la Noria?

Comenzaremos recordado de que va Fallout 4 y cuáles son sus puntos fuertes porque es probable que muchos de vosotros lo hayáis aparcado hace unas semanas, y si eres de los que aun estás jugando tampoco será mucho lo que nos extenderemos por lo que puedes leerlo de nuevo. Pues eso, vamos a por la historia. La vida es tranquila y relajada en Boston, siendo parte de una familia en la cual decidiremos si ser el hombre o la mujer. Viviendo con nuestro pequeño hijo y un robot que nos ayuda con las tareas de casa. Pero antes de darnos cuenta estaremos corriendo para escondernos en un refugio porque se ha desatado unaguerranuclear.Losiguienteque veremosseráundevastadoyermo200 añosdespuésdeestaguerra,elmundo ya no es lo que era y ahora nos toca repoblarlo.Estahistorianosmuestra unasociedadqueseestáadaptandoa unnuevomundodondelacivilización estávolviendoaserreconstruida,muy distintoalovistoenFallout3queelobjetivoeralasupervivenciayanadiele importabaelvecinonielfuturoparasus hijos.Paratrasmitirnosesasensación elmundoquesenosmuestraofrece algomásdeluzyesperanza.Eljuego nosproponeuncomienzointeresanteyunobjetivoclaroaseguir,aunque luegopodemosdescubrirotrosdetallesdelahistoriaquenoesperábamos.

Trasestebreverecordatoriode Fallout 4 (análisis completo del juego) os vamos a recordar los otros dos dlcs que hemos analizado anteriormente Automatron, Wasteland Workshop y Vault-Tec Workshop. El primero de ellos, Automatron, se puede adquirir por 9.99€. En este el misterioso Mecanista ha liberado una horda de robots malignos en la Commonwealth, entre ellos el retorcido cerebrobot.





Nuestro objetivo será darle caza y quedarnos con sus piezas para seguir construyendo y modificando nosotros otros compañeros. El siguiente dlc que tenemos se llama Wasteland Workshop a un precio más económico, 4.44€. En este dlc haremos uso de las trampas, aprendiendo a crearlas y por supuesto a colocarla para no matar tanto y capturar un poco ¿Qué capturamos? De todo, y lo mejor de estas capturas es poder domesticarlo que cacemos para ayudarnos con la batalla del día a día. Y para completar, con Vault-Tec Workshop podemos crear un bunker y atraer nuevos habitantes utilizando kits industriales de antes de la guerra cargados de muebles, iluminación, y arte retro-nostálgicos siendo el supervisor de esta nueva ubicación y decidiendo quien entra en el lugar.

Con este nuevo dlc se completa un ciclo, Fallout 4 ha mostrado todas sus cartas y ha dejado un gran juego con mucho contenido para disfrutar. Este último DLC, nos dejará un buen gusto de boca por todo lo que nos ofrece y por ese particular estilo que hace todo tan divertido. Una nueva zona será abierta ante



nuestros ojos con muchas misiones nuevas para realizar y armas nuevas que os harán reír un montón entre muchas otras características para completar una duración de unas diez horas.

En este contenido también habrá un nivel mínimo recomendado para jugarlo porque no todo es tan fácil, y sobre todo se busca que el contenido se disfrute una vez hayamos trotado bastantes horas por el yermo. Este nivel recomendado es el nivel 30.

Este dlc no es para los buenos porque nuestro objetivo es ser un saqueador, y no uno cualquiera, sino el jefe de los saqueadores. ¿Qué os parece comenzar con este título?

Todo se orienta en esta nueva zona donde tenemos un parque de atracciones que no estará abandona, mucha gente, muchos saqueadores, y muchas criaturas han pensado que es un buen lugar para vivir y tendrás que luchar con ellas para encontrar tu hueco como nuevo inquilino.

La variedad de misiones no será extensa, más bien será más de lo mismo ya visto en el juego, pero seguramente eso ya te lo esperabas, aunque si es cierto, que lo bueno es que estamos en un parque de atracciones y las misiones aunque no sean muy diferenciadas si nos resultaran distintas y amenas paseando por el entorno. El diseño de toda la zona está muy bien hecho y todo encaja perfectamente, tanto los nuevos enemigos como las atracciones, pasando por todo tipo de diversiones, todo muy conseguido dando ese nuevo toque de estilo al juego. Podemos incluso utilizar partes de este parque, pero eso sí, tendrá que ser nuevo ese terreno para disfrutar de él.

CONCLUSIÓN

Nuke-World será el dlc más divertido de todos, cargado de adrenalina no dándonos ni un respiro al estar orientado especialmente a la acción. Amplia las horas de juego a través de un camino interesante y nos da la posibilidad de ser el malo de la película. Recomendado si ya has agotado todas tus horas de juego y querías más para Fallout 4.



CUANDO UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS

505 Games y Variable State lanzan el enigmático Thriller en primera persona VIRGINIA

La acción trascurre en los últimos días de verano de 1992 como una historia de detectives de cine negro original, en la que deberemos investigar la desaparición de Lucas Fairfax, un chico joven de la ciudad rural de Kingdom, Virginia, a través de los ojos del agente recién graduado del FBI al que le han asignado su primer caso. Al ser un detective novato, Anne Tarver, te han asignado un compañero con más experiencia, Maria Halperin, para que te eche una mano. Conforme la historia avanza, la confianza de tu compañero será llevada al límite, a la vez que la investigación toma un giro siniestro y sobrenatural, así como la lista de sospechosos se hace cada vez más grande y extraña.

Virginia es una historia interactiva de misterio que llega con una clara











influencia de las series de los años 90 dentro del juego del drama y la ciencia ficción como Twin Peaks y Expediente X. Esta viene contada a través de un llamativo estilo de arte, una banda sonora y un guion que mezcla varios géneros que nos harán pasar por distintos estados de ánimo tendiéndonos continuamente con la mente centrada en lo que nos está mostrando. La duración de esta historia será cortita, posiblemente en un par de horas habremos completado el juego pero durante ese tiempo disfrutaremos del juego además de que el precio es muy reducido, y será otro aliciente para animaros a probarlo. El juego en sí, es posible que no os parezca un juego, y ya lo comentan sus creadores, más bien será casi como una película interactiva en la que iremos recogiendo pista para resolver nuestro caso, solo deciros que durante todo el juego la imagen estará enmarcada entre las ya conocidas franjas negras que tanto gustan en las películas de cine.

No habrá diálogos. Si, lo has leído bien, no hay diálogos, los personajes hablarán con gestos, y con eso y gracias a la gran ayuda de las BSO de la cual hablo más abajo tendremos que ir siguiendo nuestra historia. Por supuesto cada personaje será muy característico y nos ayudaran a entender todo aunque posiblemente algunos diálogos nos hubieran dado más profundidad a la hora de seguir la historia, y si además le sumamos que no podemos casi cambiar la historia… Si podremos sacar información que será útil de periódicos y otras cosas que iremos encontrando durante el juego.



Ya comentado que el estilo en que se basa es una serie de intriga y ciencia ficción con agentes del FBI resolviendo casos pero además con unos personajes muy pixelados. No está nada mal lo que se busca y ciertamente cuando te pones a jugar no te importa el poco detalle del entorno porque es un estilo característico y muy amigable a la vista pero, al ser un juego tan 'peliculero' en el que casi no tomamos el control, ¿No hubiera sido mejor unos gráficos más realistas? Esto no lo vamos a tomar como un fallo porque ha sido decisión de los creadores pero dejamos en el aire nuestra pregunta para los que decidan jugarlo.

La banda sonora está escrita por el compositor Lyndon Holland (graduado por the National Film and Television School) es un trabajo magnifico, casi único, porque tiene un gran trabajo por delante, que sin duda logra, y es el de comunicar lo que no pueden los personajes sin voz. La banda Sonora sube y baja respondiendo a las acciones y al ritmo de la historia, ayudando a contar la historia del agente del FBI Anne Tarver, protagonista del juego, que se encarga de guiarnos mientras resolvemos el puzle de VIRGINIA. La banda Sonora está disponible por separado del juego, vía PSN y Steam por 4.99€, con una edición especial conjunta de Juego y banda Sonora disponible en PS4 y Steam con un 25% de descuento.

GENERO: HISTORIA INTERACTIVA
PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA:
DESARROLLADORA:



NOTA 7.2

VIRGINIA	
HISTORIA	7.3
GRAFICOS	7.0
MUSICA	9.2
JUGABILIDAD	6.0
TRADUCCION	8.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO

UN JUEGO DE DETECTIVES AMBIENTADO EN LOS AÑOS 90

CONCLUSIÓN

Virginia es el juego perfecto si buscamos desconectar de los estilos ya preestablecidos o si queremos echar una tarde de juego diferente. Seremos agentes de FBI en los años 90 resolviendo un caso, y solo esa premisa mola para echarle un vistazo al juego, para darle una oportunidad y ver como hay muchos géneros aun por mostrar en nuestras consolas.

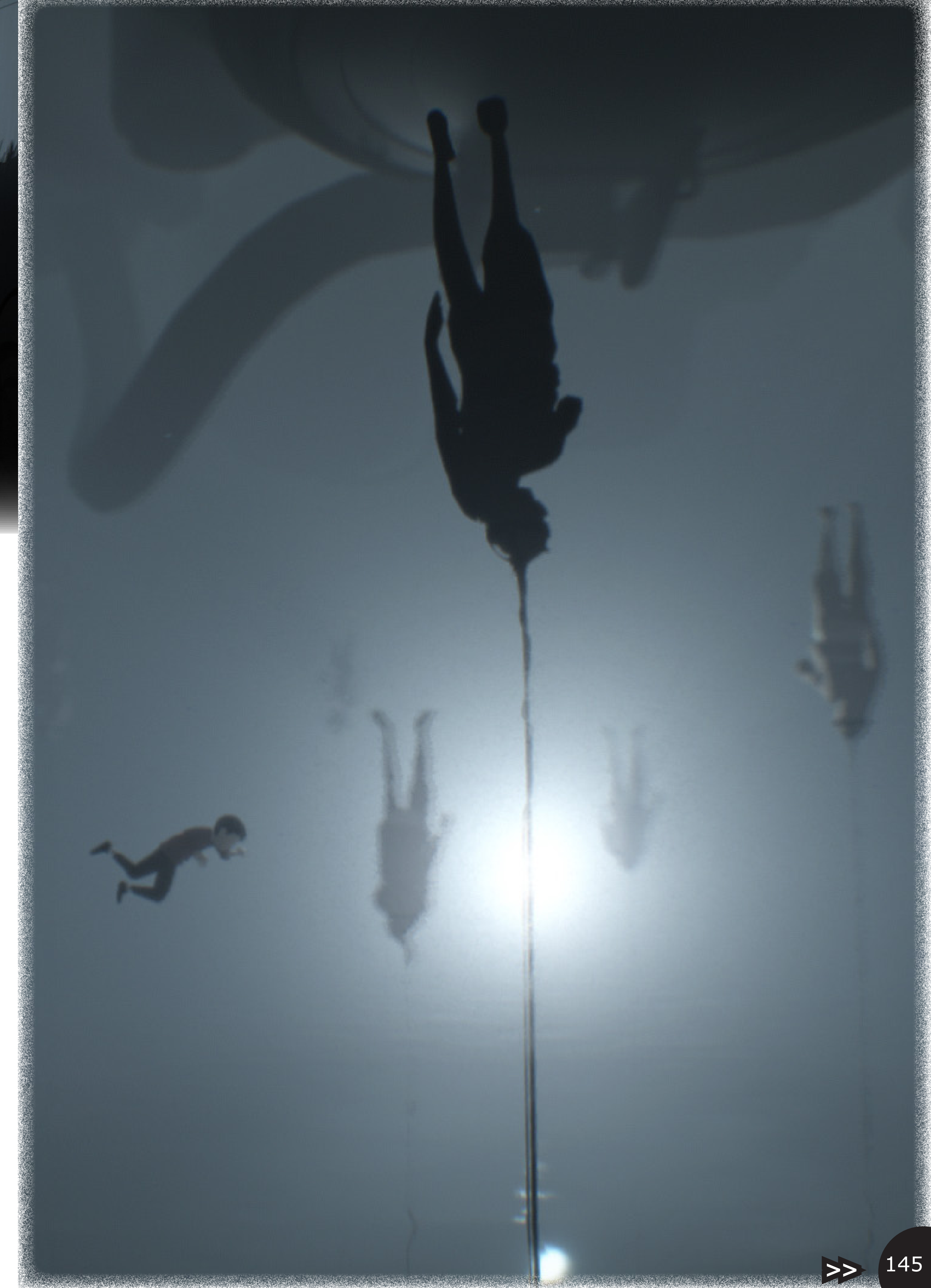
INSIDE

UNA SOMBRÍA EXPERIENCIA

Inside es una experiencia para sentirla, Inside es un juego que jugará con nuestro corazón y nuestro sentimientos, con nuestro miedo, con la ansiedad de sentirnos débiles en un oscuro mundo

Siempre empezamos contando la historia de cada juego dentro de los análisis pero esta vez no lo vamos a hacer así, no vamos a contaros nada de la historia, vais a tener que descubrirlo vosotros. Solo os vamos a dar algunas premisas para que comencéis a pensar, un niño que huye de todo, control mental y un mundo sombrío. Con estas condiciones, con esta información deberéis pensar e imaginar de que irá Inside pero en cambio si os vamos a contar como luce, como son las mecánicas, y lo importante en este juego, que sentimientos nos genera.

Es Inside brilla la sencillez sobre todo aunque no por ello, ni mucho menos, deje de ser una experiencia única, una experiencia que jugará durante todo el avance del juego con nuestros sentimientos.





UN APARTADO GRÁFICO INCREÍBLE

Sentimiento de miedo, de terror, de incomodidad porque siempre nos sentiremos observados y perseguidos.

La mecánica de este juego es sencilla, solo contamos con dos principales pilares: saltar y agarrar. Saltaremos para evitar obstáculos, para llegar a otros lugares o para escapar de los perseguidores. Y agarrar o mover, ya que serán muchos los objetos que deberemos ir desplazando que deberemos mover de donde están, pero no siempre será tan fácil porque muchos de ellos se romperán, harán cambiar el escenario e incluso causarán nuestra muerte.

Aunque el juego parezca en dos dimensiones, no tendremos esa sensación casi nunca gracias a la profundidad de los escenarios y la colocación de los objetos. El diseño de estos es simplemente espectacular. Inside parece un juego pequeño, un juego sencillo, pero esto está muy lejos de la realidad, cuenta con unos grandes escenarios detallados de manera espectacular con un juego de luces inmejorable, y con una cantidad de detalles y un cuidado en cada objeto o personaje que es digno de mencionar.

INSIDE

UN JUEGO QUE TE TENDRÁ EN TENSIÓN TODO EL TIEMPO

Para los jugadores hardcore decir, que Inside es sencillo de completar, no tiene mucha dificultad a la hora de ir avanzando pero se ve claramente que no es lo que busca el juego, no buscan tenernos con quebraderos de cabeza toda la historia, sino que centra su objetivo en las sensaciones que quiere producir y ahí sí que lo consigue. No es un juego para simplemente echar un rato, será un juego para vivirlo y sentirlo, esos momentos en los que tienes que correr porque no quieres que nuestro joven amigo muera o cuando te persiguen unos perros y escapas por muy poco.

Pocas son las deficiencias que hemos encontrado en este peculiar juego, que con tan poco da tanto. Las físicas del juego son muy buena, tanto para nuestro personaje como en los otros personajes o el entorno. Los entornos están claramente caracterizados y pasaremos por gran variedad de estos como campos de maíz, fabricas viejas, o nadando bajo el agua, y todo plagado de sutiles detalles, y destellos de luz o movimientos de objetos que siempre darán ese toque de personalidad exclusivo que ha conseguido crear Inside.

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BEST VISION	DESARROLLADORA: PLAYDEAD

18 www.pegi.info

NOTA 9.2

INSIDE

		HISTORIA	9.2
GRAFICOS	9.3	MUSICA	9.2
JUGABILIDAD	8.9	TRADUCCION	10

REALIZADO POR BIBI RUIZ



CONCLUSIÓN

Es difícil no deciros que probéis este juego que aunque no será difícil de completar si será difícil de olvidar. Inside cuenta con un apartado gráfico increíble, con unas mecánicas simples pero perfectas, y con una banda sonora que ayudará con la completa inmersión en la experiencia que el juego nos quiere ofrecer.



ARREGLA EL TIEMPO ANTES DE QUE LO DESTROCE TODO

Finalmente ha llegado Quantum Break a Steam, el juego de Remedy, que pudimos ver hace ya bastante tiempo en un E3 y que salió hace unos meses para Xbox One y PC (para la plataforma de juegos de Microsoft)

La salida de Quantum Break llegó con un montón de problemas, sobre todo en su versión PC y encima al salir en la plataforma de Microsoft, al tener tantas restricciones tampoco era posible que los mods hicieran su aparición para arreglarlos como sucede en muchos juegos, sin embargo, al fin ha llegado a Steam donde sin duda alguna viene con muchos menos problemas. Curiosamente en este corre en DirectX 11 en lugar del 12 de la versión anterior. A destacar que todo esto es con tarjetas gráficas de Nvidia ya que con AMD apenas se nota la diferencia.

Una vez que nos hemos quitado ese tema de en medio vamos a hablar del juego para los que todavía no lo conozcan.

En este juego tomaremos el rol de Jack Joice, que un día recibe una llamada de su amigo Paul, el cual le ofrece participar en un experimento de una máquina del tiempo. Desgraciadamente el experimento sale mal y el tiempo se ve afectado quedándose congelado en cualquier momento. Obviamente Jack también se ve afectado por el fallo de la máquina, pero al contrario del resto del mundo, las paradas de tiempo no le afectan, y además desarrolla poderes temporales. A partir de ese momento tiene que ponerse las pilas para intentar arreglar el tiempo y así evitar que todo se destruya. El juego se desarrolla a través de capítulos que tienen plataformas, tiroteos y puzles. En principio todo esto bien combinado debería ser algo bueno, pero hace que el ritmo del juego no nos resulte muy natural, sin embargo, para los amantes de los coleccionables tendremos una gran cantidad de videos y documentos por ver. Un detalle curioso es que al final de cada acto tomaremos el control del malo del capítulo

QUANTUM BREAK™



>>

PODEMOS JUGARLO EN 4K

y nos permitirá elegir entre dos opciones que pueden cambiar el transcurso de la historia, lo que permite que el juego tenga bastante rejugabilidad. Además, tenemos episodios con actores reales de unos 20 minutos cada uno que se intercalan con los actos del juego y que es donde más se notan las decisiones que tomemos con los malos.

Los combates son sencillos, con coberturas automáticas y 3 ranuras para armas. Esto junto con nuestros poderes que tenemos nos da bastante ventaja sobre los enemigos, por lo que los combates (en general) no son demasiado desafiantes y probablemente estén demasiado desaprovechados. La inteligencia artificial de los enemigos tiene un buen nivel con algunos errores esporádicos.

También tenemos "potenciadores" para nuestro personaje que encontraremos repartidos por el escenario y que nos darán mejoras como mayor resistencia o las habilidades de Jack.

QUANTUM BREAK



GENERO: ACCION

PLATAFORMA: XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BEST VISION

DESARROLLADORA: REMEDY ENTERTAINMENT

16 www.pegi.info

NOTA 9.1

QUANTUM BREAK

HISTORIA	9.1		
GRAFICOS	9.5	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.0	TRADUCCION	8.5



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

Gráficamente el juego la verdad es que cumple muy bien, los personajes sobre todo es lo que más destaca, ya que, al ser tomados de actores reales, tanto las expresiones faciales como los movimientos están muy bien conseguidos. En lo que respecta a los escenarios cumplen su cometido y los efectos de iluminación y de los parones de tiempo están muy conseguidos tal y como se pudo ver desde un principio. El apartado sonoro está bien conseguido, con unos buenos efectos sonoros y una banda sonora bastante buena. Lo malo es que la localización de idioma sigue sin llegar a nuestro país por lo que tenemos que escucharlo en inglés y leer los subtítulos que, si están en español, aunque no todo, ya que los videos que nos encontremos no los tienen.



CONCLUSIÓN

Sin duda alguna para todos aquellos que querían comprarlo, pero los retenía los problemas que daba la versión anterior, es su oportunidad. Cabe decir que si bien no es que vaya a ser juego del año, si es un juego que está muy bien en todos los aspectos y para aquellos a los que les guste la ciencia ficción tiene una historia bastante interesante.

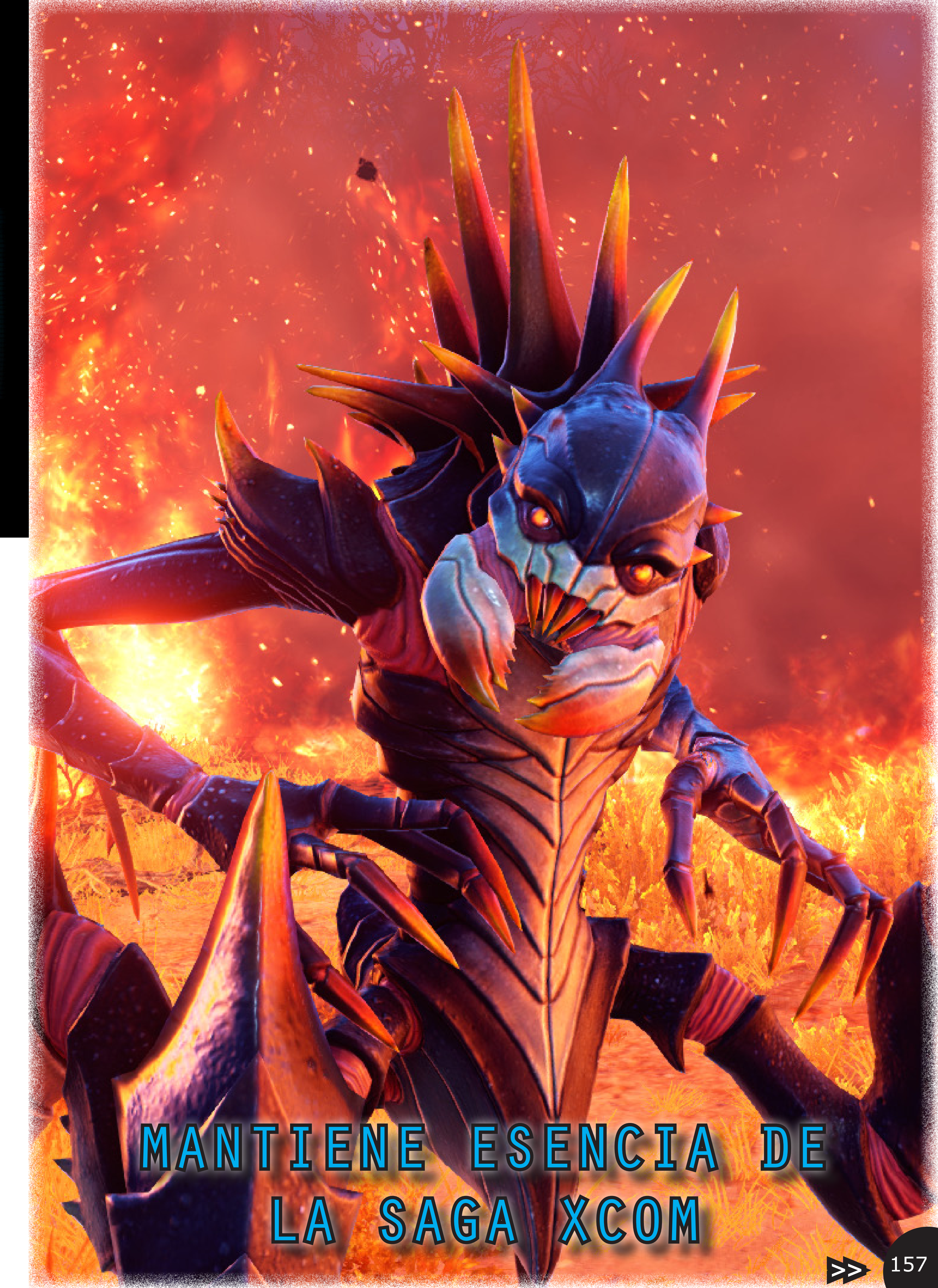
XCOM 2

SALVA A LA HUMANIDAD

Uno de los grandes juegos de estrategia para PC, una gran segunda parte hace su aparición en consola para no dejar a ningún jugador sin la posibilidad de probarlo

Estamos ante un juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo asolado por una invasión alienígena. Nos iremos al futuro. Nos situaremos 20 años después del anterior título. La humanidad ha perdido la guerra contra la amenaza alienígena y la organización paramilitar secreta conocida como XCOM ha sido olvidada, y debe contraatacar para reclamar el control de la Tierra y liberar a la humanidad del control alienígena que ha establecido un nuevo orden mundial.

Como novedades en esta versión de consola tenemos novedades más allá de un simple porte como puede ser todos los arreglos que fueron viendo el juego en pc, el modo Zip (la mejor manera





de pasar rápidamente las secuencias de espera como pueden ser las animaciones). ¿Pero que no ofrecía y nos sigue ofreciendo este juego?

Se divide en dos partes: Por un lado tendremos la gestión en la base, allí mediante un plano en 2D de la base, podremos gestionar multitud de acciones lo cual serán de vital importancia para conocer al enemigo, estudiar sus armas y saber cómo ser más eficaces en combate frente a este enemigo. Y en segundo lugar tendremos la acción del campo de batalla, donde se desarrollan combates de acciones por turnos, en primer lugar moveremos a todas nuestras unidades y después moverá turno la IA de la consola. Seremos la resistencia que se niega a dejar el mundo en manos de los alienígenas, pero no solo eso, tendremos que buscar otras células de resistencia en otros lugares para hacernos cada vez más fuertes porque la cosa comienza fea para la humanidad. Para ello contaremos con la base que tanto conoces, esta base de operaciones será muy completa, resultará caótica de primera vista, pero no os engañéis porque está todo muy bien implementado. Parte de la base está bloqueada, tendremos que ir avanzando para conseguir desbloquearlas. Además necesitaremos limpiar salas para luego decidir que construir en su interior.

Desde el puente controlaremos todo. Aunque a veces solo dejaremos pasar el tiempo para que aparezcan nuestras oportunidades, o soldados. Eso sí, el tiempo real que invertiremos en eso será poco porque el juego está bien optimizado para que todo esté completo, que no se haga pesado ni repetitivo en ningún momento. Los objetivos que nos irán dando serán variados e irán enlazados todos con nuestro más importante objetivo que es acabar con los alienígenas. Cada uno de estos tendrán varios puntos que tenemos que realizar para completarlos, y con ello ir desbloqueando otros nuevos.



Losdíassonmuyimportanteseneste juego ya que cada vez que nos decantemosporañadiralgunasinvestigacionesomovimiento,noseráinstantáneosinoquehabráqueesperar unosdíasoportunosparaqueestose complete.Siqueremossacaralguna tecnologíanuestroscientíficosnecesitaránsutiempoparacrearla,eincluso para hacer entrega de suministros hará falta tiempo para conseguirlo.

Mientras tenemos el tiempo de carga, estaremos con nuestro escuadrón en la nave escuchando cual es nuestra misión, una buena manera de hacer más amena la espera. En la jugabilidad ya estuvimos contentos con el juego cuando fue lanzando en pc, y por supuesto la adaptación al mando de consola ha sido magnifica. Este detalle seguramente sería el más importante para muchos ya que siempre es lo más complicado a la hora de un porte desde pc, pero ya os puedo decir yo que no tenéis de que preocuparos porque funciona muy bien. Si es cierto que es un mando y es un juego de estrategia pero aunque algunos juegos no han sabido hacer bien este salto, XCOM 2 no es el caso.

Para los que ya vengáis de jugar al juego anterior (no su versión para pc, sino la anterior entrega de XCOM), deciros algo que seguro os gustará, este juego, es mucho más difícil. Se acabó avanzar fácil en las pantallas, y jugársela a saco en determinados momentos, no, todo está pensado para que lo pensamos bien, o la liamos. Siempre cuenta con niveles de dificultad, es o claro, pero esta creado de tal forma que siempre sea un reto cada pantalla que jugamos, cada misión que tenemos que realizar.

Recordaros, que cuidado con los personajes, porque si mueren una vez, mueren para siempre.







En los combates, iremos dando instrucciones a nuestros soldados uno a uno, pero cuidado porque tenerlos separados es malo por si reciben un ataque sorpresa, pero estar todos juntos también porque algo puede explotar. ¿Qué hacer entonces? Pensar mucho cada movimiento, siempre ir con precaución, con cautela y a no ser que estes muy seguro, siempre ir con un pie echado. Los mapas están llenos de objetos para usar, o esconderse, y cada sitio será tan bueno como malo para quedarse porque la posición desde donde atacamos, la distancia, o el lugar desde donde nos ataquen los enemigos importarán y al ser de turnos, cuando les toque a ellos, nada podremos hacer, solo esperar que tengamos suerte. El diseño del juego es súper cuidado. Con un nivel de detalle buenísimo, que brilla de una manera excelente. Los efectos, juegos de luces y sombras, diseño de personajes, y mapas, todo está perfeccionado, y dando un realismo sorprendente.

CONCLUSIÓN

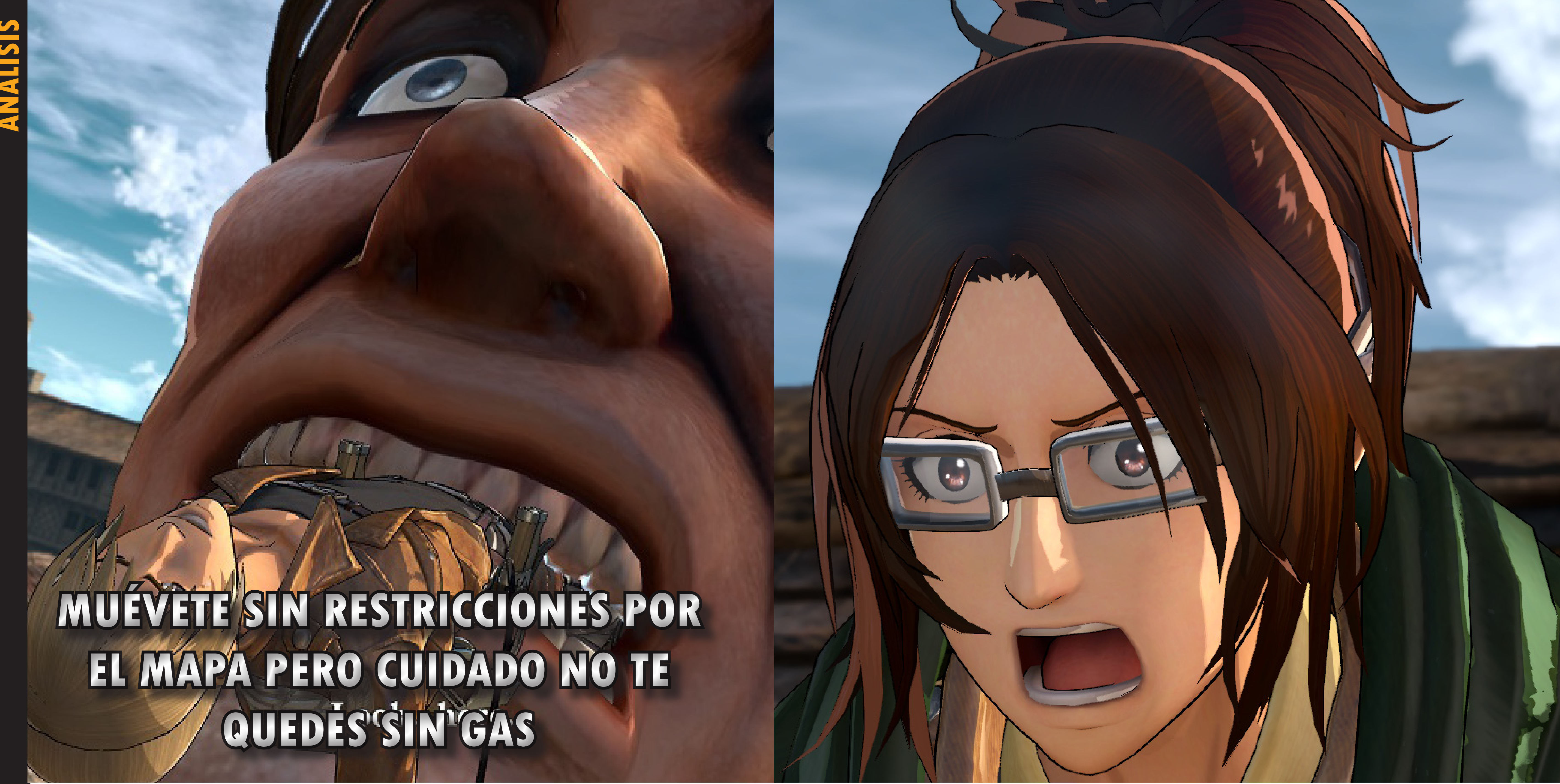
XCOM 2, es un gran juego de estrategia. Tanto el apartado gráfico como el apartado de desarrollo de investigaciones y mejoras están cuidado al milímetro para brindarnos una gran jugabilidad. Si venís de jugar al anterior tendréis el aliciente de que será más difícil y se ha pulido muchos de los apartados conocidos. En su versión en consola no tiene nada novedoso pero si es cierto que da la gran oportunidad de jugarlo a los que no tenían un pc.



SUFRE LA CLAUSTROFÓBICA ATMÓSFERA

A manos de TECMO Europe llega A.O.T. Wings of Freedom, un titánico juego de acción que con gran éxito reproduce la claustrofóbica atmósfera y las vertiginosas batallas de 'Attack on Titan'. La historia gira en torno a tres jóvenes, Eren, Mikasa y Armin, donde recorreremos los sucesos de la primera temporada de la serie

Ambientado en una tierra donde se han construidos tres murallas alrededor de los asentamientos, para protegerlos de los Titanes, aquí tres jóvenes héroes Eren, Mikasa y Armin serán testigos del fin de 100 años de paz. A medida que los Titanes derriban las murallas, la humanidad estará una vez más en peligro. Los héroes deben luchar contra estos gigantes y descubrir el misterio que se oculta tras



el manga y estén acostumbrados a esta historia verán bastante rara la apariencia de los titanes que parecen un poco tontos y malformados, cuando lo que esperaríamos realmente serían enormes bestias de forma monstruosa o supercachas pero no es así, son muy parecidos a los humanos pero ya os digo yo que mucho más feos y con la peculiaridad de que siempre irán desvestidos. Comenzamos con un tutorial donde nos enseñaran a movernos por el entorno de una manera cómoda, sencilla y eficaz. También aprenderemos a atacar y demás, todo ello en un campo de entrenamiento mientras nos preparamos para aprender a matar titanes. Es un tutorial muy completo que nos ayudará a aprender las distintas técnicas para jugar durante la historias sin muchos problemas de manera que podamos disfrutar de la historia y por supuesto de acabar con todos los titanes que existen.

La jugabilidad está muy completa, ya que cuenta con movimientos sencillos aunque resultará difícil al principio pero una vez juguemos un rato nos acostumbraremos bien. Tendremos que ir saltando por las escenas para evitar a los titanes e ir encontrando el momento y lugar perfecto para atacarlos y desmembrarlos. Podemos ir atacando en distintas partes, cortándoles miembros para debilitarlo.



fea ya que solo nos darán una oportunidad de liberarnos o ser comidos. Habrá que ir reponiendo el material que se gasta buscando por el escenario o haciendo uso de los compañeros.

En el momento de avanzar por el mapa usamos monturas para desplazarnos para ahorrar tiempo y no gastar parte de nuestro equipo. Una manera cómoda de no invertir más del tiempo deseado en los desplazamientos.

Durante el juego, con cada enemigo eliminado y misión completa conseguiremos experiencia, para ir desbloqueando habilidades, y conseguir material para crear equipamiento nuevo o mejorar el que ya tenemos.

En el apartado gráfico, el juego es fiel al manga aunque a veces algunas texturas fallan y las físicas no son destacables. En cambio las cinemáticas y la destrucción del escenario compensan un poco estos defectos.

No esta traducido al castellano,

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4, XBO, PS3, PC, PSV

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: OMEGA FORCE



seguro que los que estáis leyendo este análisis y os gustan estos tipos de juegos ya estáis acostumbrados y posiblemente tendréis un gran nivel de inglés.

Para completar hablamos de la edición coleccionista del juego, llamada A.O.T. Wings of Freedom Treasure Box la cual incluirá una copia del juego, el Informe Preliminar Oficial (un libro de arte que muestra el amplio elenco de personajes, armas y entornos del juego, además de ofrecer un vistazo pormenorizado a las diversas secciones del juego), una Bufanda, con el diseño de los heroicos Eren, Mikasa y Levi., Seis Insignias, con dos diseños diferentes para cada uno de los personajes, Eren tanto en su forma humana como de Titán, Levi con su pose heroica y con su indumentaria de limpieza y Mikasa con dos poses distintas de lucha., la Banda Sono-

CONCLUSIÓN

Una campaña fiel al manga por los que se convierte en un buen juego para los amantes del manga. Un juego con muchos desbloqueables que nos darán motivos para rejugarlo aunque echamos en falta al me-



LA SEXTA EXPANSIÓN DE WORLD OF WARCRAFT ATERRIZA EN NUESTRAS TIENDAS

Blizzard siempre lo consigue, siempre tiene un nuevo As bajo la manga, y no una carta cualquiera, sino cargada de novedades nunca vista, de mejoras, de material que hace que siempre queramos volver a jugar estemos cansados o no. Y esta vez ha tocado nuevamente campos que hasta ahora nunca se habían visto como el nuevo sistema de armas que ahora mejoran con nosotros, una nueva clase (El Cazador de Demonios) o lo que no nos esperábamos, Las Sedes

Aviso antes de comenzar que este análisis no es para pros del juego, no vamos a desgranar las características de las nuevas armas, no vamos a ver detalle a detalle los arboles de talentos, ni estudiaremos los bosses de la nueva raid, este análisis es para conocer en grandes rasgos que nos ofrece el juego, que novedades incluye a este bestial MMO que tantos años lleva funcionando con una fórmula que consigue que tras tanto tiempo siempre acuda gente nueva a jugar o que gente que lo había abandonado tenga la necesidad de volver a Azeroth.

La destrucción se cierne sobre Azeroth. Los demonios de la Legión Ardiente irrumpen en nuestro reino para anunciar el regreso del titán oscuro Sargeras, el Destructor de Mundos. Mientras la fatalidad amenaza a la Alianza y la Horda, los héroes de Azeroth deben buscar la salvación entre las ruinas de las Islas Abruptas, núcleo maldito de la antigua civilización de elfos de la noche y el lugar de nacimiento de mitos que se remontan a la creación del mundo. Allí, se harán con el control de poderes legendarios y prohibidos para dar caza a pesadillas innombrables y ejércitos viles imparables, y así salvar al mundo de caer bajo una infinita sombra ardiente.

Los artefactos legendarios serán parte de lo más interesante de la expansión. Aunque son muchas las novedades que harán que tengamos que volver a dedicar horas tras horas para mejorar nuestro personaje, para conocer las raid de arriba abajo o para conseguir esos ansiados logros que tanto nos gusta conseguir, nuestra arma será la que posiblemente necesite mucho de ese tiempo. Formaremos este artefacto, un arma legendaria de clase específica que transformará y aumentará su poder a medida que hagamos frente a la Legión. Si tenemos varios talentos podremos optar por otras más pero la idea es coger una y mejorarla, amasarla a nuestra forma, y así dejar marca a la hora del combate con o contra otros jugadores. Lo mejor, es que aunque solo tengamos esta arma, podremos cambiar el aspecto para que no todos el mundo vayamos con la misma.

Las sedes de clase. En la anterior expansión contábamos con nuestra ciudadela que la íbamos mejorando con el tiempo, decorando con nuestros trofeos y poblando con nuestros aliados, pero esta vez la cosa torna hacia la unión, la unión de las clases, un lugar de gran



NUEVA CLASE LISTA PARA USAR: CAZADOR DE DEMONIOS

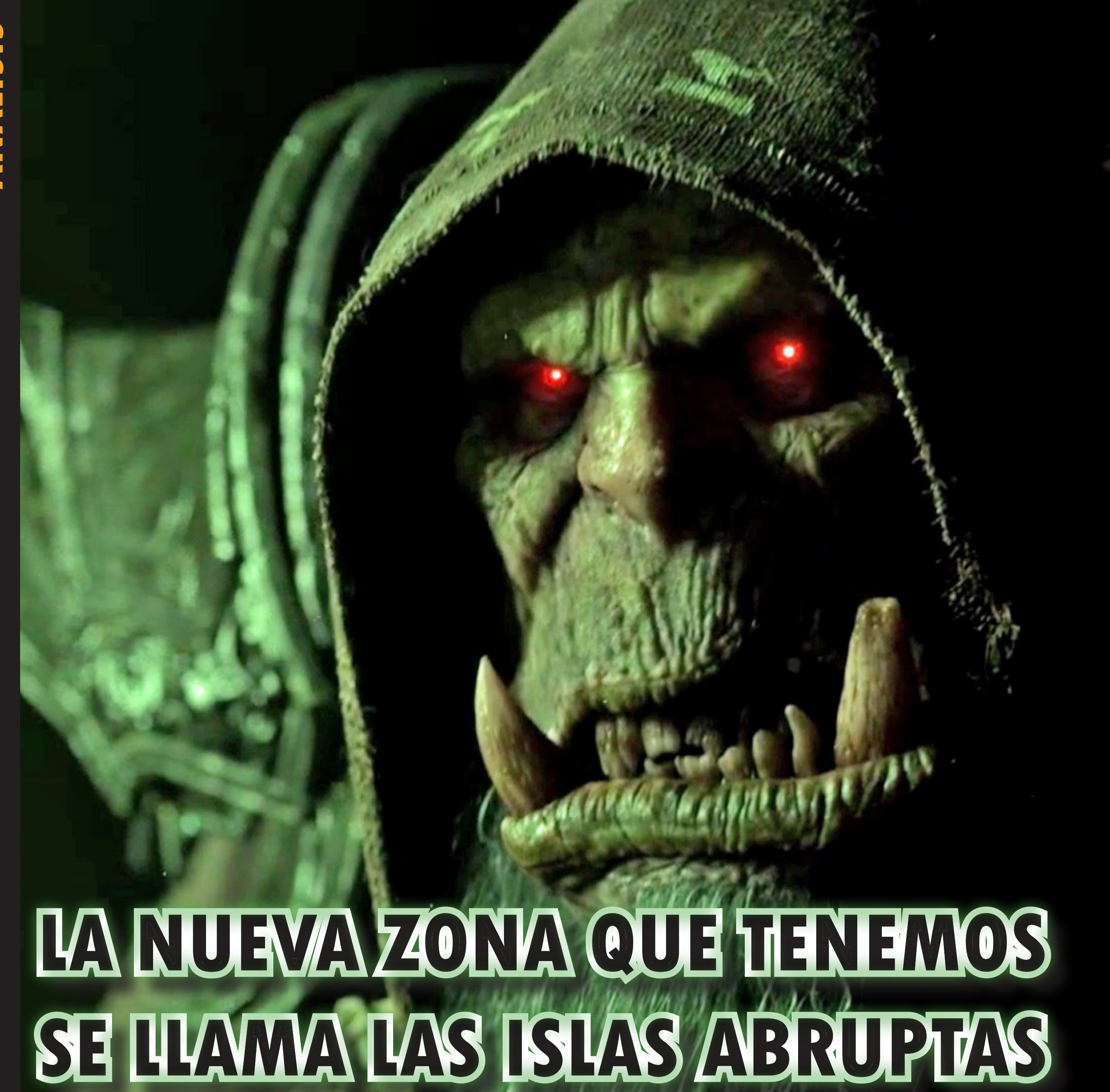




poder estrechamente vinculado a vuestra causa y clase. En estas sedes habrá muchos menos seguidores que los que teníamos en nuestra ciudadela pero son más útiles. En este caso nos olvidaremos de la construcción de edificios pero si tomaran más importancia las misiones para obtener recompensas. La ciudad tal vez pecaba de solitaria, estaba muy bien tener nuestro lugar de descanso pero siempre echamos de menos el contacto humano, y eso ha sido curado por esta expansión, ya que en las sedes sí que contaremos con la compañía de otros jugadores, jugadores de nuestras mismas clases.

Teníamos ganas de una nueva clase, y ha llegado, el Cazador de Demonios. Parecido a lo que fue en su día la incorporación de los Dark Nights ahora tenemos esta clase que comienza desde un nivel avanzado, donde haciendo una serie de misiones, metiéndonos en la historia que los rodea llegaremos a la nueva zona de mapas. Esta clase podremos gestionarla como dps o tanque según nos guste más usando sus distintas y características habilidades contando con una agilidad prodigiosa, invocando la furia demoníaca para lanzar ataques devastadores e infundir el miedo a nuestros enemigos mutando en nuevas formas infernales.

Como siempre vemos, y esperamos, la subida de nivel es importante, y aumenta con cada expansión, dejando esta vez el listón en 110 niveles. Las habilidades en cambio



LA NUEVA ZONA QUE TENEMOS SE LLAMA LAS ISLAS ABRUPTAS

se han ajustado para que resulten más sencillas de ejecutar, de usar y de rotar. A los más pros no les gustará demasiado porque algunas clases han perdido parte de su encanto pero para los más nuevos será un aliciente para hincarle el diente al juego sin miedo a morir en el intento.

Dejarás de ser un anónimo, serás el más importante de tu orden. Por fin se ha visto recompensado nuestro ardo esfuerzo durante todos estos años, durante tantas misiones, ayudando allí y aquí, ahora seremos alguien, tendremos un título, tendremos un nombre, seremos un Heroe.

Unnuevocontinenteparaexplorar,Las Islas Abruptas. Todos los mapas están muy bien diseñados, al más puro estilo Blizzard. Incluso, en esta expansión han hecho un especial hincapié en trabajar la historia, o el lore como es conocido por muchos, haciendo que nos interesemos cada vez más por la profunda historia que nos cuenta sobre La Legión Ardiente. También han vuelto a pensar en la integración de nuevos jugadores por lo que está expansión será accesible para todos los públicos aunque no hayan jugado anteriormente a World of Warcraft, y un gesto de ayuda para los que llevaban tiempo sin pisar estas tierras.

Contamos con cuatro nuevas zonas, y luego una nueva al subir a 110 que será el máximo nivel. Los escenarios nos invitaran a explorar todo tal y como están creados porque gustan mucho, están muy detallados.







Comonovedadporaquí,ahoranosotros elegiremosdondejugar,yelmapase ajustaráanosotros.Losmapasiniciales quetenemosson:Val´sharah,Monte Alto,TormenheimyAzsuna.Lanueva raidestaráubicadaenlasruinaspro-hibidasdelasIslasAbruptas,lamítica sededelacivilizacióndeloselfosdela noche,accesoalaPesadillaEsmeralda yescondite delasreliquiasquelosti-tanesusaronparadarformaaAzeroth.

Al 110 empezamos realmente a jugar, ahora por ejemplo con las misiones de mundo.

Esta es una expansión que no puedes terminar de manera temprana porque algunas misiones tardan algunos días en completarse. Siempre tenemos algo que hacer.

Podrías seguir hablando muchas páginas, contando todas las incorporaciones en mazmorras, niveles en las raid, novedades en los JcJ, y otras características pero entonces ¿Que te quedaría para descubrir? Por lo que aquí lo dejamos, y ahora te toca a ti unirte en la batalla contra la Legión.

CONCLUSIÓN

Esta nueva expansión de World of Warcarft nos propone una pregunta ¿La mejor expansión que ha salido? Es muy probable porque ha llegado con mucho contenido y muy variado, preparado para jugar muchas horas. Armas artefacto, la sede, nueva zona, nueva clase, y mucho más hace que jugar a WoW siempre sea una gran alternativa.



EL VIDEOJUEGO MÁS AUTÉNTICO, COMPLETO Y LLENO DE ACCIÓN DE LA WWE

Este año, WWE 2K17 incluye el mayor roster de Superestrellas de la WWE y NXT de historia de los videojuegos de la WWE

WWE 2k17 es el nuevo lanzamiento de la emblemática franquicia desarrollada por 2K Games de la WWE desarrollado desde las bases establecidas el año pasado, ofreciendo una gran combinación de autenticidad, realismo y jugabilidad. Nos quedamos sin modo 2K Showcase. Efectivamente, una de las novedades es que nos faltan modos que tuvimos el año pasado. En WWE 2K16 remarcabamos lo contentos que estábamos por este modo historia donde revivíamos más de 25 momentos icónicos de la carrera de Stone Cold

NIKKI BELLA



Steve Austin, incluyendo combates con The Rock, Undertaker, Bret Hart, Shawn Michaels y Mr. McMahon. Pues te año nos quedamos sin este modo, ya que viendo al luchador de portada bien podrían haber realizado una buena historia para revivir.

El año pasado, WWE 2K16 estableció el record de juego con el mayor elenco de luchadores, pues este año lo han superado con casi ciento cincuenta luchadores donde se incluyen tanto hombres como mujeres. Si echaremos en falta algún que otro luchador actual, e incluso algún clásico pero que leches, tenemos jugadores de sobra para elegir, ¿Se puede pedir más?

Los combates serán sencillos. No es una mecánica difícil de aprender, bueno, no es difícil si no quieres aprovecharla al máximo. Porque que los combates sean sencillos no significa que estemos ante un juego simple, podemos complicarlo tanto como queramos y seguramente cuando más se complique y más llaves aprendamos más disfrutaremos de este juego. En este apartado son varios los cambios establecidos este año como por ejemplo el nuevo sistema para apuntar para cambiar entre luchadores que queremos pegar. Los nuevos incorporados a la saga sufriréis para ganar, miento, sufriréis para hacer un solo agarre porque como comento,



son sencillo los botones, es sencillo el manejar pero es difícil la ejecución porque este juego no es un árcade más, sino que es a medio camino entre árcade y simulador. Eso sí, si aguantáis ese tirón, si empezáis a aprender cómo funciona el juego os gustará y os gustará mucho porque sabiendo jugar se disfruta mucho.

El apartado gráfico no es el fuerte en este juego. Si es cierto que muchos de los jugadores se les conoce perfectamente, muchos detalles en vestimentas y escenarios, texturas buenas pero en algunos personajes no sabemos dónde han estado los diseñadores porque se salen bastante de la realidad, no están bien cuidados y lo mismo pasa con muchas de la animaciones que no quedaremos completamente bien sobre el papel. Los comentarios llegan de Michael Cole y Jerry Lawler al igual que la entrega pasada. Disfrutaremos de cada lucha con estos dos amigos al igual que en la competición real, solo que a la larga se vuelven repetitivos por la falta de comentarios grabados.

Hablando de contenido extra al juego tenemos las Ediciones Digitales Deluxe donde para las consola de nueva generación contamos con el juego, el pase de temporada, inicio rápido de mi jugador, pack de GoldBerg (dos versiones jugables de Bill Goldberg, además de dos arenas jugables: WCW Monday Nitro y Halloween Havoc) y un tema (Solo para PS4); y en PS3 además de la copia del juego tenemos el pase de temporada y el pack de Legado de NXT. El pase de temporada contiene Acelerante [acceso instantáneo a todo el contenido que se puede comprar con VC en el juego (excepto el contenido descargable) y decidir las las clasificaciones generales y los niveles de atributos para todos los personajes jugables del juego], Pack de futuras estrellas (Superstars



jugables de la WWE y de NXT: Austin Aries, Karl Anderson, Luke Gallows, Mojo Rawley y Tye Dillinger), Showcase del Hall of Fame (Los combates jugables incluyen: Cactus Jack y Diamond Dallas Page vs. The Fabulous Freebirds (Jimmy Garvin y Michael "PS" Hayes) (WCW Saturday Night 1992), The Fabulous Freebirds (Buddy Roberts y Michael "PS" Hayes) vs. Kerry y Kevin Von Erich (WCCW 1986), Ivory vs. Jacqueline (SmackDown 2000), Sting (negro y dorado) vs. Ric Flair (Clash of Champions 1988), Sting (atuendo del n.W.o. Wolfpac) vs. Bret Hart (WCW Halloween Havoc 1998), Papa Shango vs. The Godfather (combate de fantasia) y Big Boss Man (con Albert) vs. The Big Show (Armageddon 1999). Pack leyendas (WWE Legends jugables: Brutus "The Barber" Beefcake, Eddie Guerrero, Greg "The Hammer" Valentine, Sycho Sid y Tatanka) y Pack de nuevos movimientos(Explora una gran variedad de nuevos movimientos en el juego, entre los que se incluyen el Swingout Neckbreaker (popularizado por la actual Women's Champion de WWE Raw, Charlotte); el Elbro Drop (popularizado por la Superstar de WWE Zack Ryder); el Face Wash Combo (popularizado por la Superstar de NXT Samoa Joe), y el TJP Clutch (popularizado por el actual WWE Cruiserweight Champion, T.J. Perkins)).

GENERO: LUCHA	PLATAFORMA: PS4, PS3, 360, XBO
DISTRIBUIDORA: 2K GAMES	DESARROLLADORA: YUKE'S

16 www.pegi.info	WWE 2K17	TRAYECTORIA 8.0
NOTA 8.4	GRAFICOS 8.1	MUSICA 8.4
	JUGABILIDAD 8.8	TRADUCCION 8.5



REALIZADO POR ISA GARCIA

EL JUEGO VIENE SIN MODO 2K SHOWCASE

Para completar decir un comentario un poco en general sobre todos los juegos, y algo particular para los juegos de esta compañía y es el abusivo uso de los micropagos u otros modos de sacar dinero. Sabemos que son una empresa, que viven de las ganancias de sus juegos pero con el precio que cuestan los triples A, los jugadores, deberíamos tener un juego completo, no una parte de él. Está bien que con micropago consigas cosas especiales pero no por ejemplo, como es el caso de este juego, personajes importantes de la WWE.

CONCLUSIÓN

WWE 2K17 ha regresado fuerte a nuestras consolas con mejoras más que destacables en lo que refiere a la jugabilidad pero con la perdida el modo historia. Han trabajado sobre los fallos de la anterior entrega para llegar a darnos a los jugadores un juego muy bueno pero con la esperanza de que el año que viene mejoren los fallos que este nos trae.



UNA DE LAS NOVEDADES ES TENER NUESTRO PROPIO REFUGIO

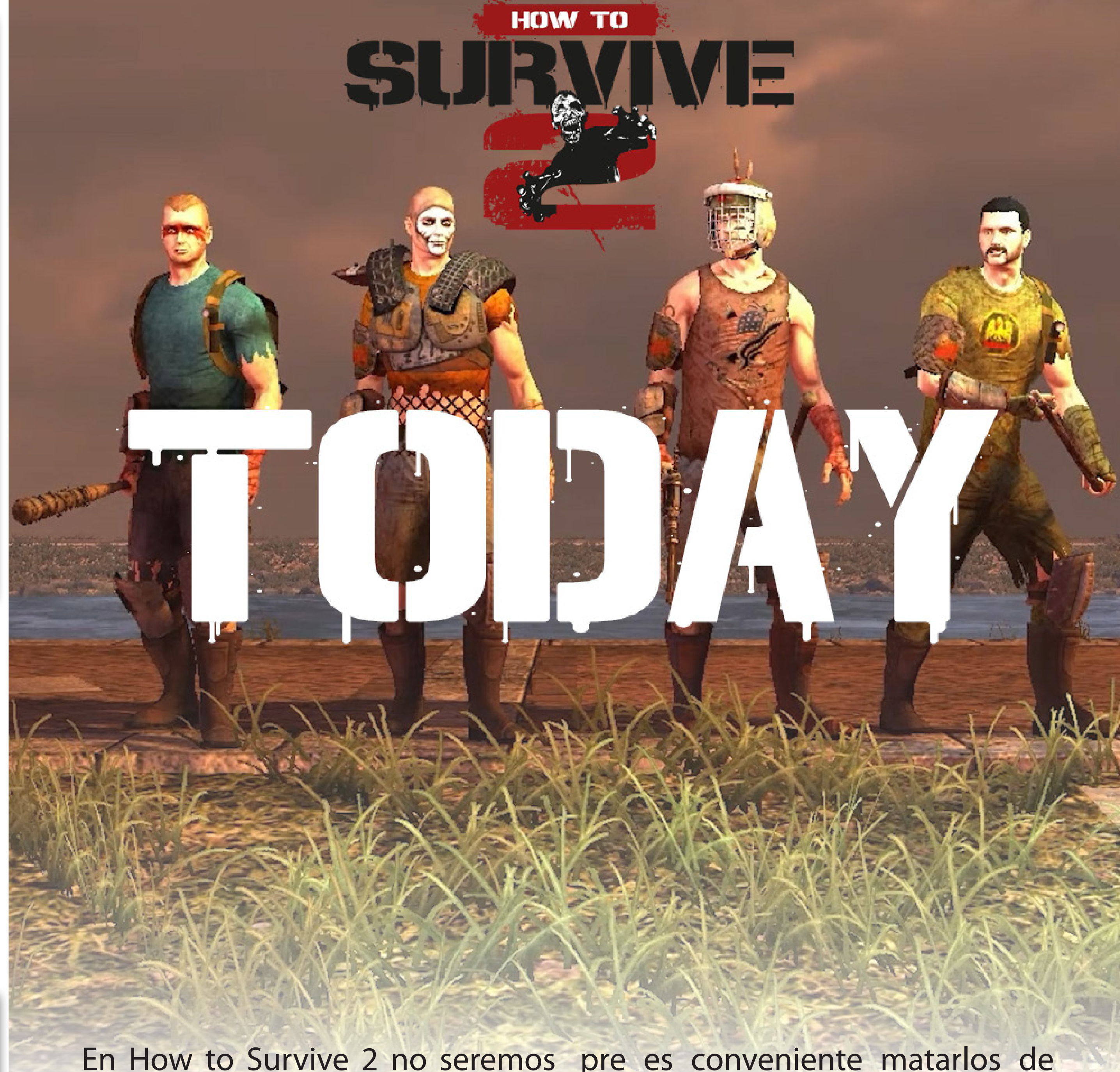
Esta es la premisa de este juego de zombies que continua con la saga que aunque sencilla no ha dejado de estar ahí, con mejoras como la inclusión de la tercera persona en el anterior juego dando muchísimas horas de juego y miles de millones de zombies destrozados

El argumento de How to Survive 2 es sencillo, han pasado varios años desde los acontecimientos acaecidos en el archipiélago de Los Riscos y la infección se ha expandido a nivel mundial. Por todo el planeta se pueden ver tanto grupos de gente como lobos solitarios que intentan sobrevivir un día más entre los infectados, en un intento de recuperar algo parecido a una vida normal. Nosotros empezaremos en Luisiana y para poder sobrevivir necesitaremos un refugio.



TODOS LOS JUGADORES PODRÁN CONTRIBUIR A CREAR UN CAMPAMENTO MÁS GRANDE Y MEJOR





En How to Survive 2 no seremos invencibles, siempre seremos vulnerables. Un solo zombie puede acabar con nosotros, y si son más … prepararos para morir o correr. El juego está pensado para que prepares estrategias o que corras si no las tienes porque entrar a saco con todos los zombies que nos encontremos no será una opción viable. Habrá zombies de diferentes tipos pero siempre es conveniente matarlos de uno en uno porque de otra forma podemos morir con facilidad.

Durante la historia nos encontraremos con otros supervivientes así como con un enmascarado que les resultará familiar a los que jugaron a la primera parte, nuestro amigo Kovac. Toda ayuda es poco en este juego, y ayudar a estos supervivientes hará que nos estemos ayudando



a nosotros mismos, y no solo eso, seguramente mataremos muchos zombies por el camino y será más que necesario para obtener la apreciada experiencia.

La gran novedad y lo que probablemente atraiga a más gente es la inclusión del multijugador. Podremos agregar hasta 16 amigos para defender nuestra fortaleza personal de la llegada de más zombies pero cuidado con esto porque con cada mejora, con cada ampliación que hacemos nuestros enemigos se harán más duros. El nivel o dificultad de eliminar a los zombies aumentara conforme nosotros nos hagamos fuertes para que durante todo el juego tengamos la necesidad de defendernos y que no nos sintamos en paz y tranquilidad, sino siempre estando alerta por si alguna oleada rompe nuestras barreras. En ella podremos usar los recursos que obtengamos para mejorar las defensas así como para crear nuevas armas y herramientas o desbloquear nuevas habilidades entre otras cosas. Pero no penséis que está todo hecho, no señores, hay que salir para realizar misiones con las que conseguir materiales, mejoras y equipamiento.

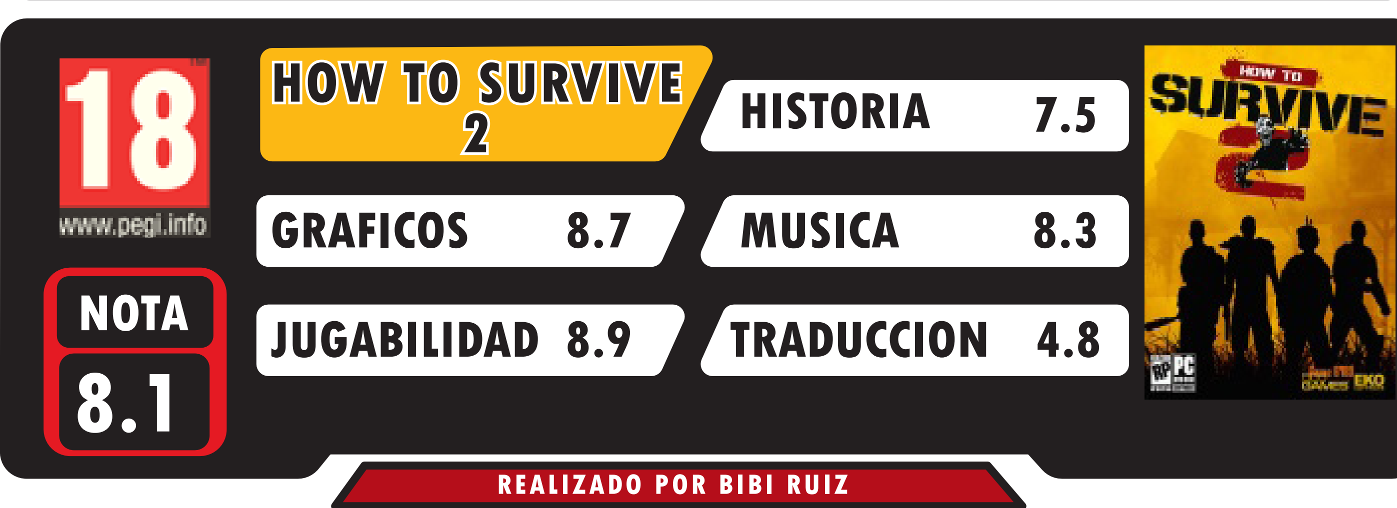
Respecto al personaje, podemos crear y personalizar a nuestro personaje, que además tiene la posibilidad de especializarse con las ramas de talento, lo cual favorece al cooperativo porque puedes complementar tu especialidad con la de tus compañeros.

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: 505 GAMES

DESARROLLADORA: EKO SOFTWARE



REALIZADO POR BIBI RUIZ

En el aspecto visual hay que decir que ha mejorado con respecto a su precuela, tanto en los gráficos en general como en la cámara (que vuelve a ser aérea como en el juego original) que han sido mejorados considerablemente.



CONCLUSIÓN

Estamos ante un juego de supervivencia extrema. Tendremos que recolectar los escasos recursos que encontramos para sobrevivir, mejorar nuestro refugio y fabricar objetos pero para ello podemos jugar hasta partidas de dieciséis jugadores.



DIVIÉRTETE RECOLECTANDO, CREANDO Y CONSTRUYENDO

Dragon Quest Builders parece Minecraft pero no lo es, este juego tiene su propia personalidad, su particular estilo de la saga y unos fines distintos por los cuales el juego nos enganchará

Si es parecido a Minecraft pero está gestionado todo de otra forma más orientado a un juego con más ayudas, no tan libre de hacer lo que quieras. Por ejemplo, en este juego tenemos personajes con vida propia y una historia que deberemos seguir, cosa que no tiene Minecraft.

Centrémonos en la historia que nos narra Dragon Quest Builders. Generaciones atrás, la oscuridad asoló el reino de Alefgrado cuando el traicionero Draconarius, señor de todos los monstruos, persuadió al héroe que estaba destinado a derrotarlo para que se uniera a su causa. Por culpa de las maquinaciones mágicas de este vil villano, la humanidad se disipó y perdió la capacidad para construir. La propia creatividad pasó a ser un concepto legendario y las gentes de Alefgrado se vieron obligadas a vagar por las ruinas de su antiguo hogar rebuscando entre los escombros para sobrevivir. Ahora surge una figura legendaria, un héroe elegido por la mismísima Diosa dispuesto a devolverle el don de la creación a los habitantes de Alefgrado. ¡Solo cuando la maravilla de la imaginación regrese a estas tierras la humanidad podrá derrocar al malvado Draconarius de una vez por todas!



Parte de lo bueno de este juego, aunque se sale de las líneas generales de los demás juegos de la saga, es que siempre sabremos que estamos jugando a un Dragon Quest, disfrutando de sus entornos y de su fauna característica durante todo el recorrido. Este juego tiene el problema de que engancha, y engancha mucho. Una vez comencemos a construir, querremos construir todo el rato, y seguir recolectando y echar más horas a nuestra fortaleza. Os aviso que si lo probáis caeréis en su adicción.

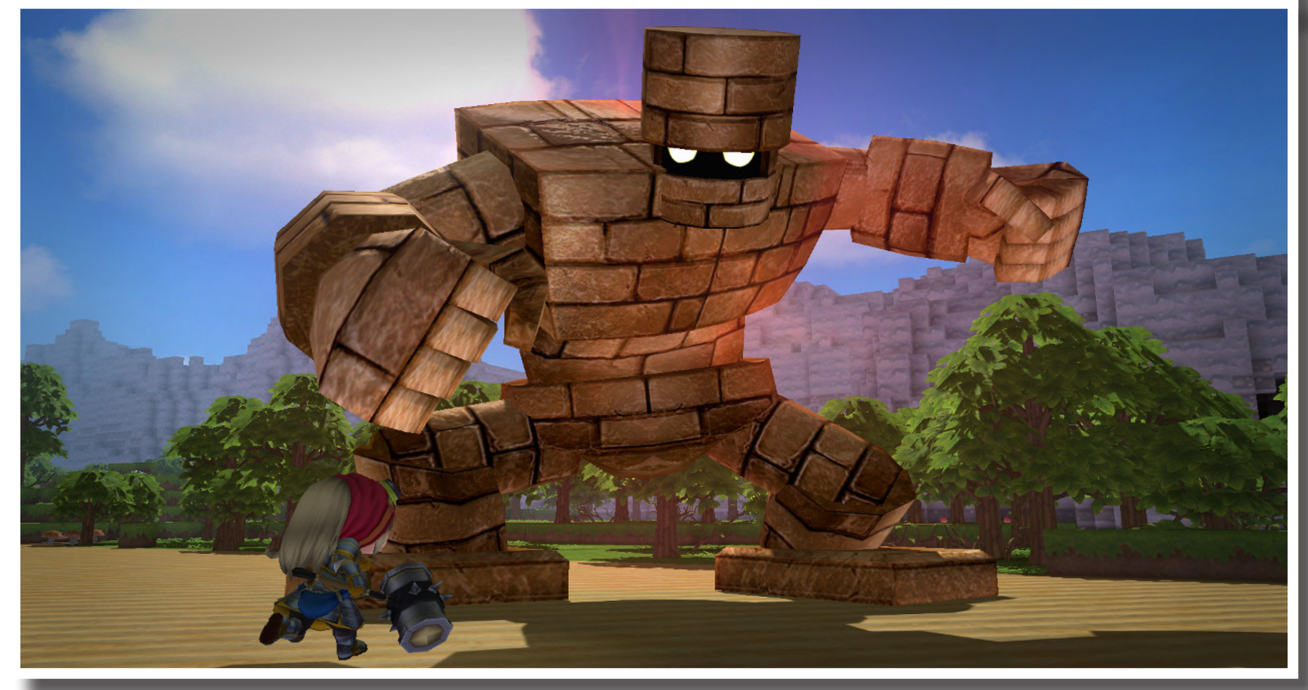
Recolecta material de diferentes sitios para luego construir o crear objetos de todo tipo que habrá muchísimos. Usa estos materiales para reconstruir pueblos y reparar ciudades dando de nuevo la tranquila vida que esta se merece. Tendremos que ir cumpliendo las recomendaciones de los ciudadanos haciendo desde simples encargos a extravagantes peticiones.

Algo muy curioso es que incluso siendo un juego de rol no tene-



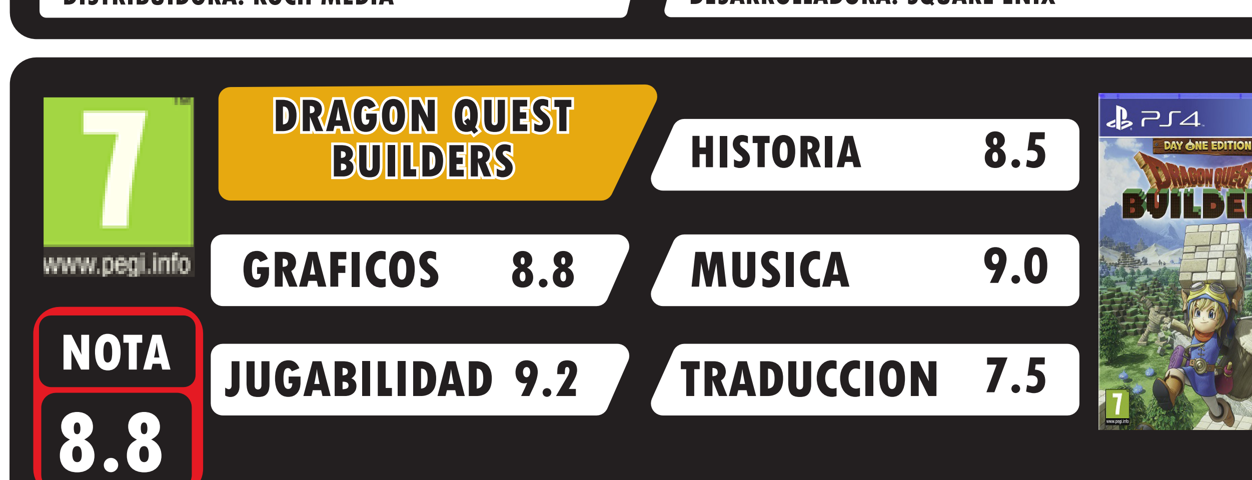
mos que subir al personaje, no tenemos nivel, si es curioso, pero no tenemos nivel. Podremos crearnos armaduras o subir el nivel de nuestra base. Podemos tener compañeros para que nos ayuden con la base, a defenderla, que nunca estará mal porque siempre nos estarán atacando. Otro detalle es que necesitaremos comer para trabajar, un detalle que hará que salgamos obligatoriamente de base aunque estemos muy a gusto y nos sintamos seguros.





CREA TU FORTALEZA Y PROTEGÉLA DE TODO ENEMIGO

GENERO: RPG | PLATAFORMAS: PS4, PSVITA
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



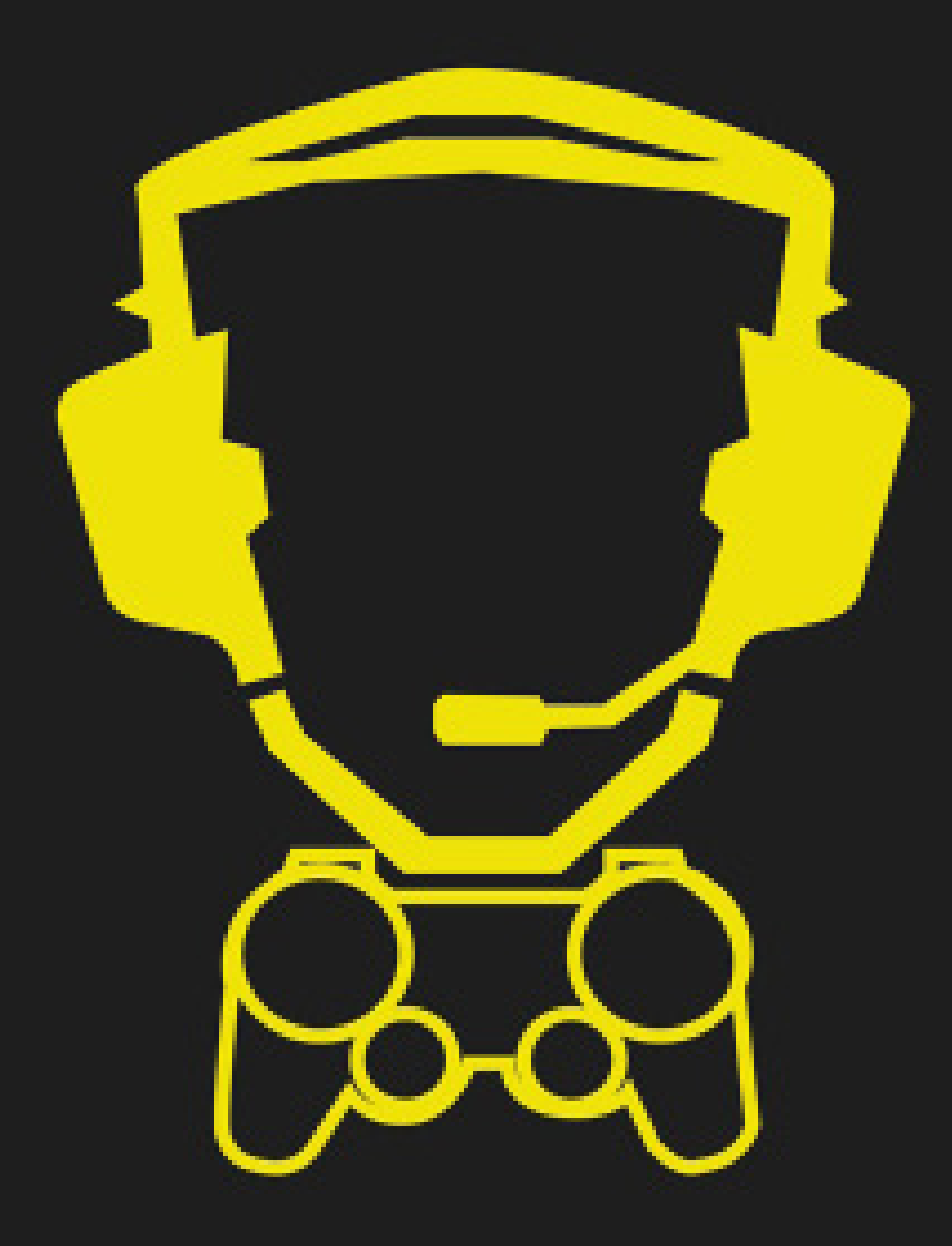
REALIZADO POR CRISTINA USERO

Elsistemadecontrolserámuycómododeusar,sencillodemanejar,haciendoque laexperienciadejuegoseaentretenidaalavezquesatisfactoria.Antesdedarnos cuentasestaremoscreandounaenormeyfuertefortalezaparadefendernosdetodo.

CONCLUSIÓN

Unjuegoquehacebuennombredelasaga.Nosiguelaslíneasgenerales,pro-poneunanuevaformadejugardentrodeDragonQuestconunafórmulaqueya sabíamosquefuncionaba,perodajustoesetoquequeloconvierteendiferente, y en adictivo.







LA FRANQUICIA QUIERE VOLVER A SER UN GRAN JUEGO, Y ENTRAR DE NUEVO A LA CABEZA

Tenemos algunos juegos para elegir en el género de lucha en nuestra consola de actual generación pero siempre es buena la competencia, y ahí entra el nuevo KOF

Más de veinte años de experiencia lleva esta saga a sus espaldas pero sigue sorprendiendo y sigue estando ahí, ofreciendo cambios, adaptándose a los tiempos que corre y luchando por el podio de los juegos de lucha.

King of Fighters se ha vuelto un gran negocio, generando grandes beneficios y numerosos torneos derivados en todo el mundo. Sin embargo, esto acaba por reducir la calidad general del mismo y voces reputadas comienzan a alzar la voz en todo el planeta solicitando la creación de una única competición mundial King of Fighter.

De pronto, un día aparece un billonario reclamando para sí el título de "primer campeón", tras adquirir todos los derechos del Torneo KOF. Su nombre era Antonov. El anuncio de un nuevo torneo KOF por el autoproclamado campeón supuso un entusiasmo sin precedentes en todo el mundo. Desde aquí, el entusiasmo se ha apoderado de muchos de los clásicos participantes del legendario torneo en forma de una invitación oficial.

Explicar que hacen todos los jugadores, quienes son, y que los mueve sería extender demasiado el análisis pero si vamos a nombrar los equipos que el juego trae y sus componentes: Equipo Invitacion Oficial (Sylvie Paula, Kukriy Mian), Equipo de los Villanos (Xanadu, Chang Koehan, Choi Bounge), Equipo Arte de la Lucha (Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Yuri Sakazaki), Equipo America del Sur (Zarina, Bandeiras Hattori, Nelson), Equipo México (Ramon, Angel, Rey de los Dinosaurios), Equipo Ciudad del Sur (Geese Howard, Billy Kane, Hein), Equipo China (Shan'ei, Tung Fu Rue, Mettenkun), Equipo Psycho Soldier (Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai), Equipo Ikari (Ralf Jones, Clark Still, Leona Heidern), Equipo Another World (Nakoruru, Mui-mui, Love Heart), Equipo K' (K', Kula Diamond, Maxima) y Equipo Women Fighters (King, Mai Shiranui, Alice).

Las mecánicas no han cambiado en exceso aunque si se han mejorado algunos personajes. Volvemos a jugar con el Sistema de Batalla 3 contra 3 pudien-





doelegirentre50personajesjugables,
casiveintemásdelosqueyaconocía-
mos.Cuandoestemosenplenocom-
batepodemoshacerusodelosmovi-
mientosespecialesEXenelModoMax
ademásdeencadenarnuestrosMovi-
mientossuperespecialesconelClimax
Cancel,lamejorformadehacermovi-
mientosespecialesdeformaconjunta
paracrearultradestructivoscombos..

Elmodoonlinenospermitirájugaren
BatallasenEquipoconamigoshasta
completarungrupode6luchadoresen
batallasde3contra3inclusopudiendo
usarunchatintegradoparaircomentan-
dolapartida.Otraventajadeirjugan-
doonlineesquevamosdesbloquean-
doilustracionesdeljuego,imágenesde
arte,etc,inclusoaunquenoganemos
partida.Unacuriosaysatisfactoriama-
neradefomentareljuegoonline.Aun-
quesiesciertoquehayqueteneruna
buenaconexiónparajugaronlineporque
sinoestaremostotalmenteperdidos.

CuentaconmodoscomoHistoria,Ver-
sus,Entrenamiento,Enlínea,misióny
eltutorial.Todosrecomendadospara
probaryquenodejemosunhuecodel
juegosinexplorar,perosobretodoes
buenopracticar,porejemploconenel
mododemisiónaprendemosusarcom-
bosomejorarnuestrostiempospara ga-



narentreotrascosas.Estoserámuyútil ycasiimprescindibleparanodarniun respiroanuestrorivaldurantelosintensoscombatesquenosofreceeljuego.

Enlosapartadosgráficosysonorosel juegoflojea.Esciertoquehanmostrado interesesenadaptarlosgráficosaesta generaciónynosevenmalciertamente peronollegaalaalturadeloqueestamosviviendoenlostiemposquecorren, inclusolasanimacioneseljuegohaperdidopartedesugraciaalquereradaptarlasaestaconsolaperoengeneral pintanbien,ynoteharánperderelritmo dejuegonidejarasdedisfrutardeun KOF.Enelapartadosonorotodosuenacomosiempre,comoqueremosque seescuche,noperdiendoesaesencia queyatienelasagaperocomosiempre losaudiosnoestánencastellanopero contamosconlossubtítulosalmenos.

GENERO: LUCHA

PLATAFORMAS: PS4

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SNK PLAYMORE

12 www.pegi.info

THE KING OF FIGHTER XIV

TRAYECTORIA	8.5
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.9
TRADUCCION	5.7

NOTA 8.5



REALIZADO POR RAMÓN GÓMEZ

CONCLUSIÓN

KOF XIV en general está muy bien, no destaca en ningún apartado pero aprueba todos lo que hace que sea un juego de lucha para incluir en nuestro catálogo de juegos. No hemos encontrado ningún bug, tiene nuevo diseño de personajes aunque sin mucha innovación, bastantes modos de juegos, y sobre todo, es la oportunidad perfecta de volver a jugar a un KOF.





AUMENTA TU EJÉRCITO CONTRATANDO VOLUNTARIOS LOCALES O MERCENARIOS

TaleWorlds Entertainment y Koch Media lanzan a consola Mount & Blade Warband, un Sandbox RPG con algo de historia

Mount and Blade Warband es una mezcla de batallas estratégicas con la dirección de los ejércitos en tiempo real, y con una gran y detallada gestión del reino. Seguramente a algunos os estará sonando el nombre, y no es raro, porque el juego vio la luz allá en el 2010 para PC, ¿Y porque después de tanto tiempo llega a consola? Por la potencia de las mismas. En las anteriores consolas no podían correr muchos de los títulos que salían a pcs, y menos juegos de este estilo, pero ahora con las actuales consolas la cosa ha cambiado y son muchos los juegos que se quieren subir al carro de las consola, y entre ellos esta esté, la expansión de Mount and Blade.

Estamos ante un juego completamente abierto, ambientado en la época medieval, un gigantesco mapa con incontables áreas y diferentes facciones guerreras con sus propias habilidades y atributos. Sin duda es el más grande al estilo medieval que podremos disfrutar hasta el momento en consolas, y además de los pocos juegos de estrategia del catálogo. Pero no será un juego para débiles porque tendrás que dedicarle un tiempo considerable para hacerte con el juego, no será sencillo por la gran variedad de opciónes pero llegará a ser muy satisfactorio cuando nos hagamos con ellas. Hazte ayuda del tutorial que te hará un completo paseo para enseñarte cómo funciona el juego.

Cuenta con un extenso editor de personajes con el que podemos definir múltiples posibilidades. Customizar el personaje será una de sus características, tanto en apariencia como las habilidades del mismo. Esto será muy interesante si queremos jugar desde cero, para explotar todo el potencial del juego, que no es poco. Como es normal en este tipo de juegos podemos dedicar muchí-









simo tiempo a personalizar todo, porque como es normal hay que cuidar un personaje con el que jugaremos tantas horas. Encima podemos jugar en primera o tercera persona dándonos muchas opciones más propias de un juego de rol haciendo una mezcla explosiva.

Uno de los principales atractivos del juego será asediar, conquistar y reclamar fortalezas, y una vez termines, ¿Por qué no intercambiar tus prisioneros por dinero? Aunque es cierto que esto suena muy bien, no será un camino de flores al comienzo porque tal bestialidad de opciones, de condiciones y de alternativas harán que estemos muy perdidos, pero como es de suponer, eso siempre pasa en este tipo de juegos, paciencia, porque si os gusta la estrategia este juego os molara, pero como siempre debéis invertir vuestras primeras horas en entenderlo todo.

Aumenta tu reputación para llegar a ser el más famoso de todos los tiempos mejorando tu reputación entre los nobles. Y finalmente piensa en tus hijos. Contrae matrimonio, y ten descendientes para de esa forma asegurar que tu herencia no queda perdida. Esta será tu principal misión, dejar un legado, tener un nombre, conquistar todo lo que se interponga en tu camino.

En este juego podrás probar las armas que más te gusten o las que más se adecuen a tu estilo de juego, o simplemente probarlas todas para conocer a fondo el juego. Contaras con espadas, escudos, lanzas, arcos, ballestas e incluso armas a distancia. Tú elijes si prefieres



UN GRAN JUEGO MEDIEVAL LLEGA A NUESTRAS CONSOLAS

GENERO: RPG MEDIEVAL (SANDBOX)
PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
DESARROLLADORA: TALEWORLDS



MOUNT AND BLADE WARBAND		TRAYECTORIA	7.5
GRAFICOS	5.7	MUSICA	5.7
JUGABILIDAD	8.1	TRADUCCION	4.7

NOTA
6.7



REALIZADO POR ISA GARCÍA

luchar a pie o a caballo, con combate cuerpo a cuerpo o con una lanza larga.

Gráficamente el juego pierde mucho y aquí es donde más duelen los fallos. Como su igual en pc hace 10 años, los gráficos parecen no haber evolucionado como lo ha hecho el juego. Esta deficiencia hace que el juego no se acerque tanto a los nuevos jugadores como a los que conocemos la saga. Es cierto que el presupuesto del juego no era muy amplio, pero después de tantos años algo podían haber mejorado, es un apartado que puntuamos mal y no podemos perdonar.

Agárrate bien, porque si te gustan los multijugadores y sobre todo si querías jugar con este juego, estas de mucha suerte porque podrás jugar con hasta 32 jugadores.

CONCLUSIÓN

Mount and Blade Warband es un juego clásico para las consolas de actual generación. El juego viene con una idea original dando un multijugador muy grande, con una idea muy buena en camino entre rol y estrategia, con grandes batallas medievales. ¿Lo malo? Que el aspecto visual no es de esta generación sino de la pasada.



BATALLA CON LOS DIOSES

Estamos ante un completo juego RPG, con una historia que engancha desde el comienzo, con un buen cooperativo online y además nos trae de regalo el primer juego de la saga, ¿Qué te parece?

Centrémonos primero en la historia. Los hechos tienen lugar tres años después de los eventos de GOD EATER™ Resurrection, cuando una misteriosa lluvia roja desencadena una pandemia mortal conocida como la plaga negra. Esta calamidad, sin cura conocida, tiene una tasa de mortalidad del 100% sobre los infectados. Nos convertimos en miembro de la División Especial "Sangre", filial de la Organización Fenrir, enviada a ayudar e investigar contando con un armamento increíble, desafiando a enormes monstruos trabajando en equipo. Nos trasladaremos a un futuro más o menos cercano donde la situación ya se está poniendo realmente fea, los Aragamis tienen mucho poder y nos toca acabar con ellos porque cada vez son menos los humanos que quedan para combatirlos.

Tomaremos nuestras armas celestiales, poderosos ingenios obtenidos a partir de células de oráculo y el único armamento capaz de destruir a los Aragamis. Las armas celestiales tienen diversas formas y tamaños para adaptarse a todos los estilos de combate cuerpo a cuerpo, incluyendo grandes y pesados martillos, espadas cortas y rápidas, espadas largas y robustas, y amplias guadañas. Las armas celestiales también se transforman en una serie de armas de fuego para atacar objetivos a distancia.

El arsenal de este juego no será pequeño además de contar con más de 400 nuevas artes de Sangre. Estas artes de Sangre pueden mejorar las armas celestiales al añadir varios atributos a los ataques con los que las combinaciones,





con las que contamos serán más que variadas y ajustándose a nuestros gustos.

El sistema de juego es parecido al primer título que ya funcionaba bien. Lucharemos con nuestros enemigos en tiempo real en emocionantes batallas cargadas de ataques y combos. Recomendamos claramente salir de caza con otra gente en el modo multijugador porque te da la ventaja de que además de contar con aliados estos serán otra gente, gente que conoce el rol de su personaje y que por tanto será de más ayuda a la hora de luchar.

Tendremos que usar nuestro cuartel para obtener nuevas misiones, e ir preparando nuestro equipo para salir a las aventuras, porque una vez que salgamos fuera no habrá vuelta atrás, tendremos que salir en busca a cazar bestias llevándonos con nosotros compañeros para que nos ayuden. Con nuestras armas iremos recogiendo los monstruos para luego obtener materiales que serán muy necesarios. Estos momentos, en los que estemos en el cuartel, serán muchos porque el juego ofrece además de muchísimas habilidades un árbol para escoger lo que más necesitemos. Estas habilidades, claramente estarán complementadas con el equipo que además podemos fabricar.

No muchos juegos lo traen y ya vale la pena aprovecharlo cuando lo encontramos, hablamos de la funcion CrossPlay con la que jugar al juego tanto en Playstation 4 como Playstation Vita (que seguro que la tendréis bastante abandonada esta consola), y encima cuenta con CrossSave. Después de probarlo en las dos plataformas, este juego lo recomendamos más jugar en PS-Vita ya que luce mejor, pero nunca está mal disfrutar de todos los juegos en la pantalla grande y seguramente terminareis jugando en PS4, pero lo dicho, probarlo en PSVita al menos una vez.

GENERO: RPG

PLATAFORMA: PS4, PSVITA, PC

DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO ENTERTAIMENT

DESARROLLADORA: BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT



REALIZADO POR RAMÓN GÓMEZ

Encima de como es el juego estáis de suerte si os decidís por comprarlo porque da igual para la plataforma que elijas contareis con un código para descargar el primer juego el cual ya nos daba docenas de horas de juego siendo una situación perfecta para comenzar la historia desde el principio y así no perderte nada. No es algo muy común y por tanto está muy bien aprovecharla para jugarla desde el comienzo.

CONCLUSIÓN

Nos encontramos frente a un RPG muy completo, cierto que algo repetitivo cuando llevamos unas horas jugando pero seguro que eso te dará igual si ya has jugado esas horas. Una ambientación muy buena, una banda sonora sobresaliente, arboles de habilidades, diseños muy buenos, y cooperativo de hasta cuatro jugadores.





UN JUEGO DE ROL CLÁSICO EN TIEMPOS MODERNOS

505 Games y N-Fusion Interative tras varios años de desarrollo lanzan al mercado Ember

La historia de Ember comienza con los Lightbringer, un héroe de la raza primordial de druidas ha salvado el mundo de la oscuridad total, que habría sumergido el planeta en un caos total. Tanto los soldados como las naciones están constantemente en Guerra tratando de conseguir las estrellas que caen llamadas Embers, una fuente enorme de poder mágico. Como un Lightbringer, los Jugadores deben decidir el destino del mundo protegiendo los embers o bien usando las estrellas para conseguir poderes mágicos increíbles.

Comienza bien la historia, una aventura entretenida que nos dará ese aliciente que estará en nosotros presente durante todo el juego haciendo que constantemente queramos seguir jugando para obtener más y más hasta enterarnos de todo. Los combates serán en tiempo real con



DISFRUTAR DE ESTA AVENTURA AL ESTILO DIABLO

la posibilidad de pausar la batalla para reorganizar el ataque. Será interesante esta alternativa porque contamos con más de sesenta habilidades de combate, además de un grupo de compañeros que irán con nosotros. Todo el juego será un gran regalo para los que estamos acostumbrados a estos juegos de rol, juego de rol clásicos que tantas horas nos dieron hace unos años atrás. Parece que los desarrolladores se lo han planteado bien, han realizado sus tareas y finalmente nos ofrecen un título para disfrutar. ¿Es disfrutable para los que no hayan probado el género? ¿Por qué no? Hay que adaptarse, y siempre hay que probar nuevos estilos de juegos.

Como no podía ser de otra forma ya que parece que todos los juegos deben llevarlo obligatorio en estos días, el juego cuenta con una sistema de creación de objetos para que podamos crear hasta ciento cincuenta diferentes tipos de objetos, de cualquier índole.

El entorno gráfico es destacable, el juego cuenta con más de una veintena de entornos, todos realizados a mano. Cientos de personajes que darán ambiente al juego y setenta aventuras. Cuenta con un diseño clásico cargado con todo lo necesario para disfrutar cien por cien de una experiencia de rol autentica como si de un juego de antaño se tratase. Cargadas de cientos de efectos que darán vida a cada ataque o hechizo. Los mapas estarán cargados de pequeños detalles que serán ideales para profundizar el entorno. No estamos claramente ante un Diablo,



pero podemos compararlo, y eso ya es un gran punto a favor para Ember.

Un pequeño problema es que aunque su precio si está muy bien es que no contamos con el juego en nuestro idioma, tendremos que adquirirlo en inglés, tanto audio como textos.

CONCLUSIÓN

Ember es un entretenido juego RPG clásico, con todos sus puntos bien marcados. Tiene sistema de creación de material, acompañantes en la aventura, unos diseños de mapa muy buenos y con un precio muy apetecible, un problema es que está en inglés y no podemos obtenerlo en castellano.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

RESIDENT EVIL 7

FOR HONOR

FINAL FANTASY XV

#REVISTAFORGAMERS

CREATIVE FUTURE GAMES

CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES

SIGUENOS EN

FOTOGRAFÍA: ALVARO NARANJO